免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

小组
3DM-SMV

杂志信息：

名称：[UCG]游戏机实用技术 VOL.313

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2013年01月06日

页数：132页

新的一年试着去完成还未完成的一些事情

Tot. 313

Spike VGA 2012，《潜龙谍影5》悄然绽放？

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



重磅特企 **PlayStation 3 六周年纪念企划**

攻略透解

莱顿教授VS逆转裁判

孤岛惊魂3/第2次机战OG

Gamehalo 特别收录 **Wii U全方位实机体验影像**

游戏试玩 鬼泣DMC DEMO演示+华丽MV | 第2次机战 OG 必杀技演示

热血最强 恶魔城 暗影之王 二周目全程邪道最速通关达人影像



本期赠品

Gamehalo 高清光盘+COD 黑暗行动II 精美海报

2013.1A

定价：RMB 14.00

ISSN 1008-0600

01>

9 771008 060006

焦点 属于我们的3DS XL!

iQue 3DS XL面面观

前线狙击 灵魂献祭 | 幻想生活 | 地铁 最后之光 | 勇者斗恶龙VII

研究&特快 杀手47 赦免 | PS全明星大乱斗 | 刺客信条III

特稿二连发

AGS媒体试玩会实录

一窥亚洲游戏展盛典阵容

鬼泣DMC 制作人香港专访

新生但丁揭秘 天使与恶魔的完美演绎


是时候走进《刺客信条》的世界了
想了解刺客与圣殿骑士的恩怨
想明白第一文明与大灾难的关联
却被语言障碍阻挡于系列精彩的剧情故事之外？
官方繁体中文版现已发售
刺客信条III
原名：Assassin's Creed Ⅲ │ 机种：PS3/X360 │ 类型：动作
发行：Ubisoft │ 发售日：2012年11月27日(已发售)

CONTENTS



总第313期

1A

COVER STAFF

封面用图 :《第 2 次超级机器人大战 原创世纪》

封面设计 : 一刀

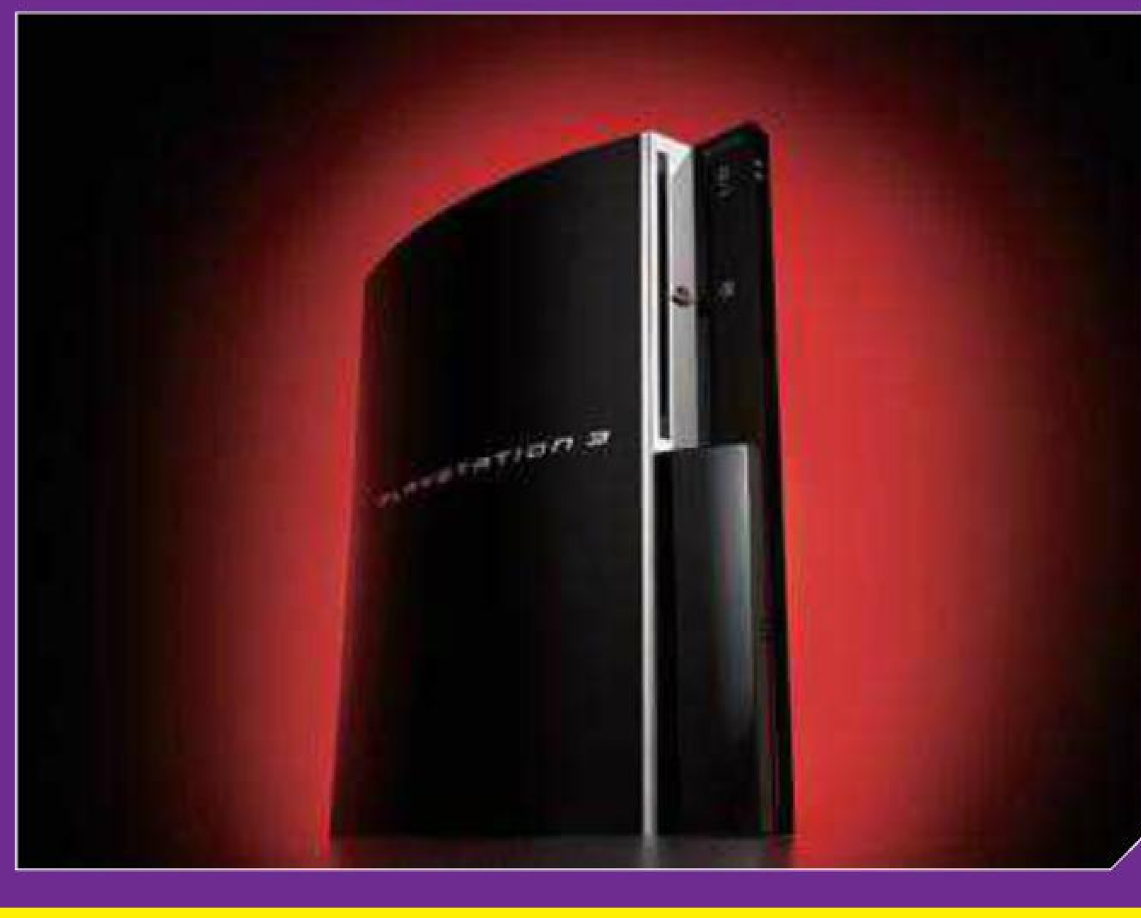
© SRWOG PROJECT







特别企划





本期主打















新闻资讯

焦点	3
游戏情报站	10
前线狙击	15
灵魂献祭	15
幻想生活	18
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	20
地铁 最后之光	22
新作短波	24
排行榜	26
黄金眼	28
特稿	30
PS电玩大本营	34

实用技术

特快专递	36
刺客信条Ⅲ	36
PS 全明星大乱斗	77
攻略透解	38
第2次超级机器人大战 原创世纪	38
莱顿教授 VS 逆转裁判	56
孤岛惊魂 3	68
软硬兼施SP	80
3DS应援团	82
VITA命	84
游戏进行时	86
研究中心	88
杀手 47 赦免	88

游戏文化

特别企划	95
达人来了	110
自由谈	112
中国力量	114
多边共享	116

读编交流

读编往来	119
小编寄语	124
发售表	126
游风艺苑	128

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收 藏 者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

苍翼默示录 刻之幻影 SD 24
莱顿教授 VS 逆转裁判 29 56
幻想生活 18
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士 20

PS3

GRID 2 25
PS 全明星大乱斗 28 77 光盘
刺客信条 豪华精选集 光盘
刺客信条Ⅲ 36
地铁 最后之光 22 光盘
第 2 次超级机器人大战 原创世纪 28 38 光盘
恶魔城 暗影之王 光盘
孤岛惊魂 3 28 68
孤岛危机 3 25
鬼泣 DMC 光盘
极品飞车 新・最高通缉 86
杀手 47 赦免 88 光盘
死亡岛 洪流 光盘
跳舞吧 4 光盘
邪恶联盟 凡尘之神 光盘
异形 殖民陆战队 光盘
真・三国无双 6 帝国 87
质量效益 3 奥米伽 光盘

PSP

海贼王 冒险的黎明 24 光盘
圣斗士星矢 Ω 究极小宇宙 29

PSV

COD 黑暗行动 解密 29
PS 全明星大乱斗 28 77
灵魂献祭 15

Wii

跳舞吧 4 光盘

Wii U

跳舞吧 4 光盘
邪恶联盟 凡尘之神 光盘
异形 殖民陆战队 光盘
运动同乐会 光盘

X360

GRID 2 25
刺客信条 豪华精选集 光盘
刺客信条Ⅲ 36
地铁 最后之光 22 光盘
恶魔城 暗影之王 光盘
孤岛惊魂 3 28 68
孤岛危机 3 25
光环 4 光盘
鬼泣 DMC 光盘
极品飞车 新・最高通缉 86
杀手 47 赦免 88 光盘
死亡岛 洪流 光盘
跳舞吧 4 光盘
邪恶联盟 凡尘之神 光盘
异形 殖民陆战队 光盘
质量效益 3 奥米伽 光盘

Gamehalo

本期光盘精选内容

特别收录



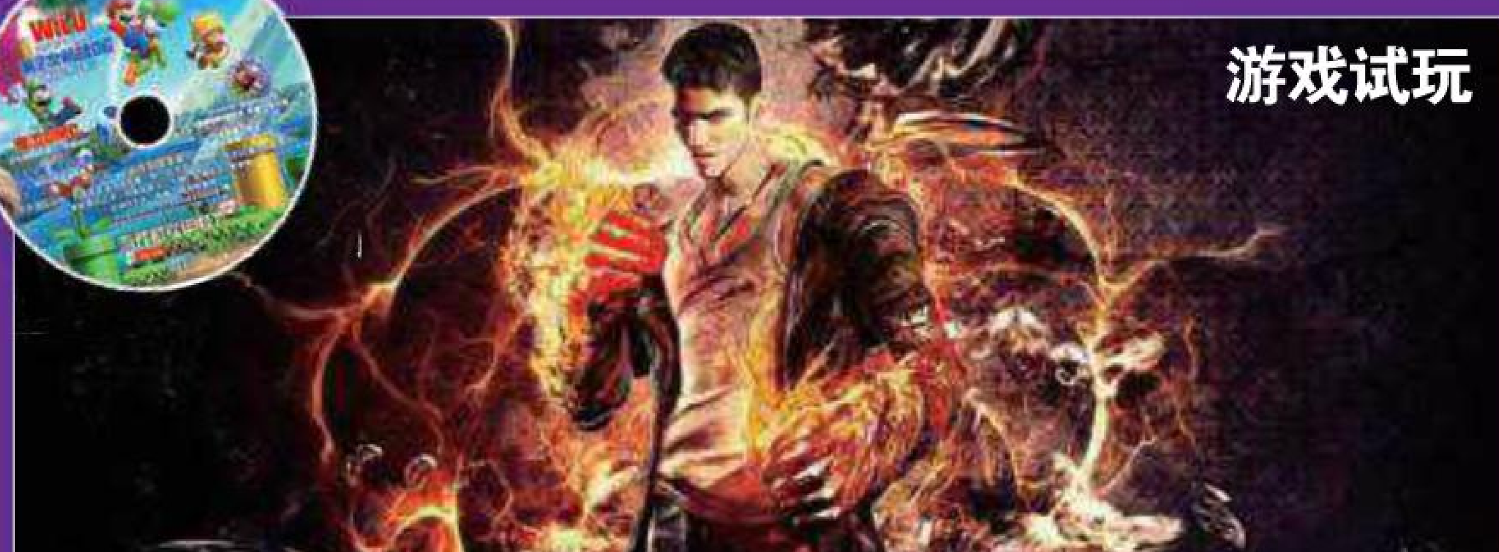
Wii U 全方位实机体验

特别收录



第2次机战 OG
精彩必杀技演示

游戏试玩



鬼泣DMC
试玩版精彩演示+华丽MV

特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看
如需使用PS3等设备观看请将高清文件拷入U盘中使用

特别收录
迈入新时代
Wii U全方位
实机体验
第2次超级机器人大战
原创世纪
精彩必杀技演示

游戏试玩
鬼泣DMC
试玩版精彩演示+华丽MV

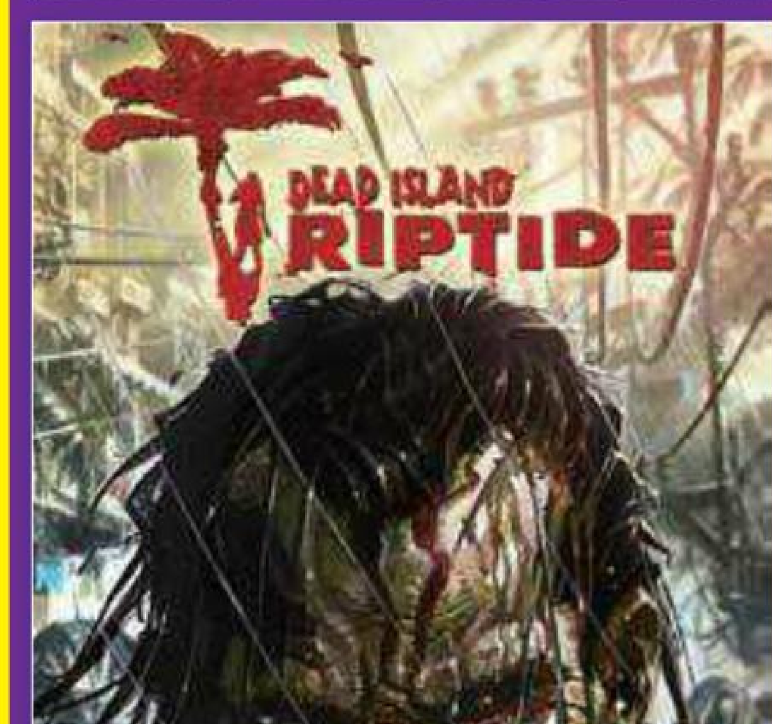
热血最强
恶魔城 暗影之王
二周目全程邪道最速（标清）

新作影像集锦
异形 殖民战场
刺客信条 豪华精选集
死亡岛 洪流
光环4
杀手47 赦免
邪恶联盟 凡尘之神
跳舞吧4
质量效益3 奥米伽
地铁 最后之光
运动同乐会
海贼王 冒险的黎明

电影前线
温暖的尸体/环太平洋
被解放的迪亚戈/贝城亡命之徒

ENDING SONG
PS全明星大乱斗
主题曲

本期光盘特别附赠
UCG312游风艺苑作品



死亡岛 洪流



地铁 最后之光



异形 殖民战场

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/p42AfzgxkkQ/
密码:D85SXIHV67

特别说明

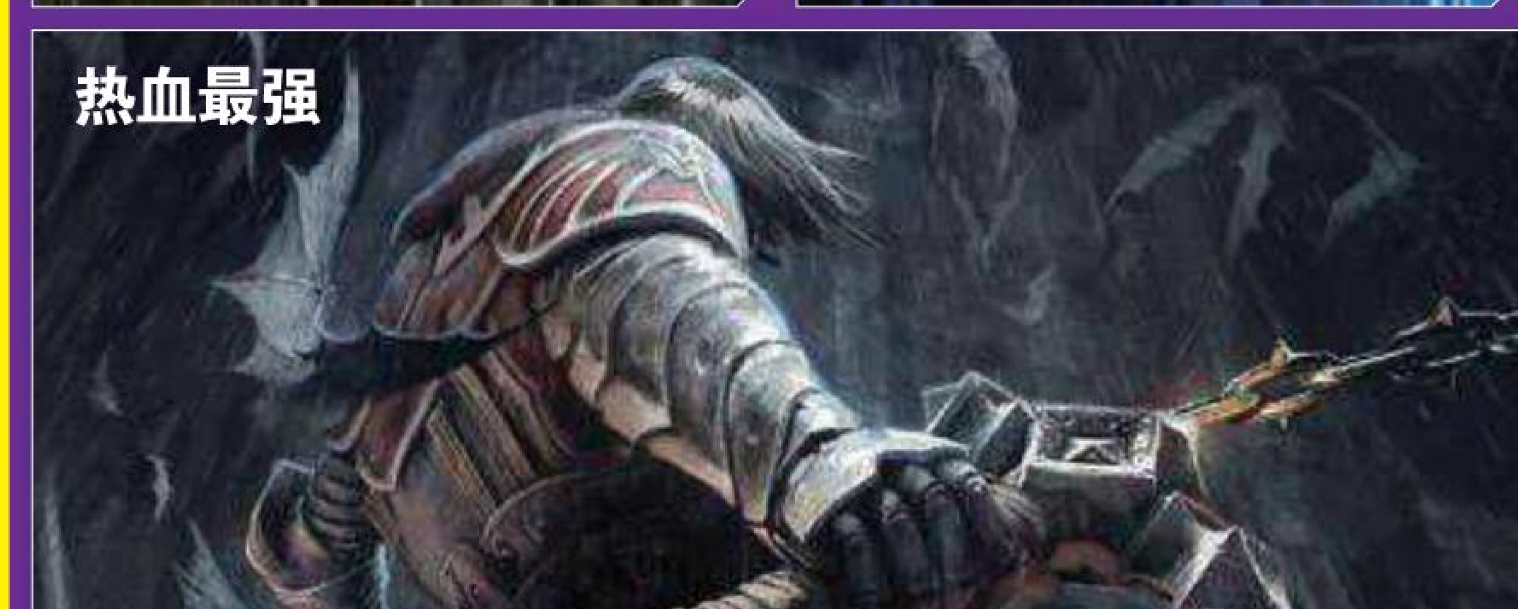
Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

ENDING SONG



PS全明星大乱斗 主题曲

热血最强



恶魔城 暗影之王
二周目全程邪道最速

电影前线



被解放的迪亚戈

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①第2次超级机器人大战 原创世纪	NBGI	②	策略角色扮演③
④PS3	第2次スーパーロボット大战OG⑤	⑥	日版
	2012年11月29日⑦	1人⑧	7980日元⑨
	无对应周边⑩	⑪对应玩家年龄：15岁以上	

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：马 骏
宋 恺

编　　委：冯 健
王锐愚
衣山川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2013年1月1日
定　　价：人民币14.00元

Spike VGA 2012，MGS5悄然绽放？



焦点 OUR FOCUS

文 星夜 美编 一刀

美国 Spike TV 每年 12 月举办的颁奖礼都是业界瞩目的盛会，不是因为该奖项有多权威，而是在颁奖礼期间总是有不少大作公开。今年 Spike TV 的“电子游戏大奖（VGA）”颁奖礼同时也是其十周年纪念，自然有多款备受瞩目的新作亮相。

《行尸走肉》勇夺年度最佳游戏大奖

今年 VGA 大奖的评选结果非常令人意外，多个重量级奖项的得主都可谓出乎意料，尤其是“年度最佳游戏”大奖居然颁发给《行尸走肉》，该作开发商 Telltale Games 因而获得了“年度最佳工作室”大奖。陈星汉的《行》则是获得最多奖项提名的游戏，最终赢得了“最佳 PS3 游戏”、“最佳原创音乐”和“最佳独立游戏”大奖。另外还有一个超重量级大奖——“十年来最佳游戏”，得主是《半条命 2》！



《末日余生》发售日 2013年5月7日

去年顽皮狗的《末日余生》通过 VGA 颁奖礼首次公布，在今年的颁奖礼上，本作公开了最新预告片，同时确定其发售日为 2013 年 5 月 7 日！另外，这次公布的预告片展示了好莱坞末日大片般的大场面，令人更加期待。



神秘新作《幻痛》，疑为《MGS5》？

本次 VGA 的几款新作中，最受关注、引起最大话题性的当属超级神秘的《幻痛（The Phantom Pain）》。极具感染力的预告片播出后，立即引起全球各大游戏论坛的热烈讨论。

这款新作之所以神秘，是因为它的开发商是一家闻所未闻的公司，叫做 Moby Dick 工作室。经了解，这家公司位于斯德哥尔摩，创始人叫 Joakim Mogre，有人猜测 Joakim 就是“Kojima”的变体。此外在 VGA 颁奖礼期间 Konami 举办了晚会，在 VIP 席里就有人穿着《幻痛》和 Moby Dick 工作室的 T 恤。而预告片中的主角看起来确实酷似斯内克，还有一些画面让人想起《MGS3》。









预告片中的“THE PHANTOM PAIN”LOGO 中也暗藏玄机，在这排字后面明显还有一排字的字体轮廓，有人将其描画出来后，出现的赫然是“METAL GEAR SOLID V”！

《黑暗之魂II》步入全新世界

《黑暗之魂》推出了精神续作《恶魔之魂》后，将正式推出其正统续作。FromSoftware 的《黑暗之魂 II》在 VGA 颁奖礼期间公开了首个预告片。本作将会有新主角、新剧情以及全新世界。多人模式将会进行大幅改动。本作仍然是由 NBGI 发行，将推出 PS3/X360/PC 版。







完整获奖名单

奖项名称	获奖游戏	发行商 / 开发商
十年来最佳游戏	半条命 2	Valve
年度最佳游戏	行尸走肉	Telltale Games
最佳 X360 游戏	光环 4	Microsoft/343 Industries
最佳 PS3 游戏	行	SCE/thatgamecompany
最佳 Wii/Wii U 游戏	新超级马里奥兄弟U	Nintendo
最佳掌机游戏	Sound Shapes	SCE/Queasy Games
最佳射击游戏	边境之地 2	2K Games/Gearbox
最佳动作冒险游戏	冤罪杀机	Bethesda Softworks/Arkane
最佳 RPG	质量效应 3	EA/BioWare
最佳多人游戏	边境之地 2	2K Games/Gearbox

奖项名称	获奖游戏	发行商 / 开发商
最佳单人体育游戏	SSX	EA
最佳团队体育游戏	NBA 2K13	EA/Visual Concepts
最佳赛车游戏	极品飞车 新最高通缉	EA/Criterion Games
最佳格斗游戏	女神异闻录 4 午夜竞技场	Atlus/ArcSystemworks
最佳改编游戏	行尸走肉	Telltale Games
最佳独立游戏	行	SCE/thatgamecompany
最佳画面	光环 4	Microsoft/343 Industries
最佳原创音乐	行	SCE/thatgamecompany
最佳下载游戏	行尸走肉	Telltale Games
最期待游戏	GTAV	Rockstar Games

属于我们的3DS XL！iQue 3DS XL面面观



焦点 OUR FOCUS

或许在3DS发售的那一刻，许多国内玩家便在期待着神游（iQue）版3DS的到来，毕竟这意味着玩家们能够用上拥有简体中文界面的3DS，并玩到各种简体中文版的3DS游戏。现在，虽然来得有点迟，这个期待终于得到了实现，神游公司宣布将会在今年12月发售iQue 3DS XL，这款完全针对国内玩家的新版3DS不但拥有三种独特的外观涂装，还拥有全简体中文界面，甚至还内置了《马里奥赛车7》与《超级马里奥大陆3D》两款游戏的简体中文版。如此诚意满满的产品我们又岂能错过，下面就让我们来看看这台掌机都有哪些独特之处。

文 稀饭&宇宙人 美编 NINA

塞尔达开箱传说

第一幕：塞尔达与神秘的宝箱

●开场

稀饭：各位读者们，大家好，今天我们将为大家带来神游版3DS XL的开箱报告，不过在开始之前，我有个问题想要作为本次开箱报导拍档的宇宙人回答一下，请问这是今年我们第几次介绍3DS掌机了？

宇宙人：先是日版的3DS LL，然后是港版的3DS和3DS LL，接着是这一次的iQue 3DS XL，今年3DS在UCG的上镜率可真是不低啊。

稀饭：下一个问题，请问你觉得这几个版本的3DS有什么分别吗？

宇宙人：细节上来说肯定是有分别的，不过大体上肯定是一样的嘛，毕竟说到底不就是一台掌机在不同地区的版本嘛。

稀饭：于是，为了不要令各位读者大人产生审美疲劳，今天，我决定为大家讲一个故事。

宇宙人：哦？这可跟台词本上写的不一样，不过好吧，你想说的故事是？

稀饭：自然是《塞尔达开箱传说》。

宇宙人：喂，这是什么奇怪的名字？（吐槽模式开启）

稀饭：话说很久很久以前……

宇宙人：听到别人吐槽就别自顾自说下去啊魂淡——

稀饭：很久很久、相当久、非常久、极其久的远古时代……

宇宙人：太久了吧！你打算说侏罗纪时期的故事么。

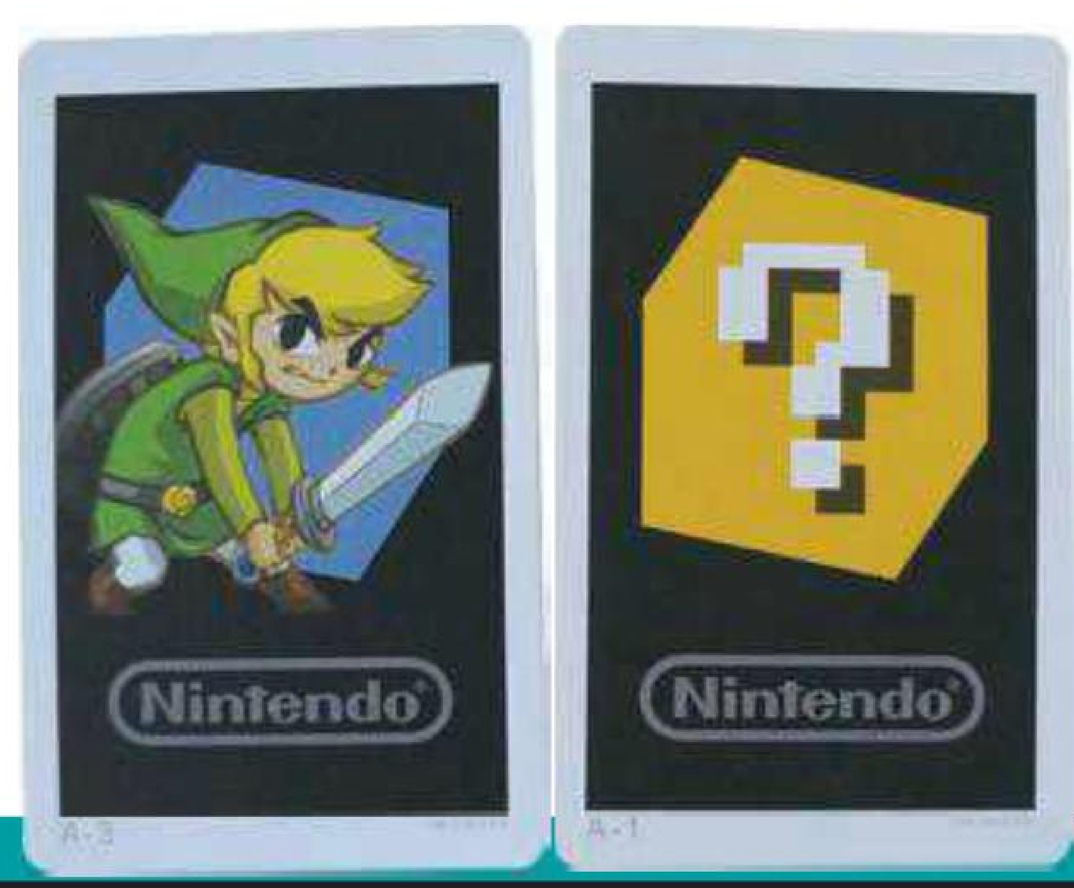
稀饭：一位名叫林克的勇者诞生了，没人知道他的父母是谁……

宇宙人：你不会打算说他是石头里蹦出来的吧？

稀饭：他是从石——嗯哼，是从天堂落下的一顶绿帽子中出现的……

宇宙人：不要因为听到别人吐槽就乱改剧情啊魂淡！

稀饭：之后省略三十七万四千七百六十四字，紧接着，林克遇到了一个神秘的宝箱！





宇宙人：省略太多啦！完全莫名其妙！而且这么具体的字数是在暗示什么啊！

稀饭：没有多想，也没有确认是否安全，他就打算开启这个神秘宝箱！

宇宙人：…………

稀饭：怎么不吐槽了？

宇宙人：这不是很正常么，看到宝箱不急着开的勇者才是要被吐槽的类型吧？

稀饭：……总之，他毫不犹豫地打开了宝箱，于是，奇迹发生了！

宇宙人：这也太超过了吧！这一大盒iQue 3DS XL是怎么塞进那个小箱子里的！这不符合物理规律！

中国移动通信
CHINA MOBILE

智·赢先机



绚丽 4.5 英寸大屏 让感官更震撼！

中国移动智赢系列手机，999元起越级上市

AD-T-000-073

中国移动智赢系列手机，撼动你的感官，升级你的享受！绚丽4.5英寸大屏，刷新看电影、上网的乐趣；极速双核处理器，引领游戏、办公的速度；最新的Android 4.0系统，拓展更多好玩的应用；领先的智能节电技术，延长你的欢乐时光。这一切顶级智能享受，只需999元起！

• 产品陆续上市，详询各大营业厅，或登录中国移动淘宝官方旗舰店10086.taobao.com

引领3G生活

www.10086.cn 10086

稀饭：你先告诉我马里奥把他拿到的金币都藏去哪里了，我再回答你这个问题。
宇宙人：可恶，竟然无法反驳！
稀饭：……接着上回的故事，林克发现宝箱里竟然有一盒iQue 3DS XL！但是，他随即发现，这个包装盒的摆放角度似乎有点危险！



宇宙人：这是什么奇怪的情况……你绝对是有阴谋吧？
稀饭：我们这些喜欢研究剧情的一般管这叫伏笔，不管如何，这时，卡比突然出现在了包装盒的另一边！



宇宙人：卧槽，这是什么神发展！
稀饭：它无意中萌萌地推了一下包装盒。
宇宙人：喂，这绝对是故意的吧！而且这跟萌有什么关系？
稀饭：卡比的存在本身就是一种萌，所以它萌萌地推倒了包装盒，把林克压死了。



宇宙人：…………这神发展搞过头了吧！而且这么血腥的情节怎么会和任系掌机扯上关系！
稀饭：你肯定没玩过《生化危机 启示录》吧，少年，总之，林克凄惨地被压成了两截……
宇宙人：我必须指出，这分尸方式完全不符合林克的身高！而且一个方形的盒子要怎么把林克压成两截？



稀饭：死法就像第五代火影一样凄惨哦！
宇宙人：不要用莫名其妙的穿越对比例子来蒙混过关啊！
稀饭：（PS：第五代火影纲手姬是巨乳哦！）
宇宙人：啊啊啊！我要疯了！这完全按照自己喜好乱加的注解是怎么回事！
稀饭：至此，第一幕完结。
宇宙人：主角都死了，这个故事都要完了吧！

第二幕：塞尔达的重生！

稀饭：在第二幕，这个故事会迎来一个惊人的转折！
宇宙人：……可惜你在标题就剧透光了……
稀饭：鉴于主角死了，故事没法说下去，现在我们用一张复活卡令林克重生。





宇宙人：喂！犯规啊！这是滥用编剧之手吧？而且还是卡牌游戏式的编剧之手。
稀饭：于是，林克感到一股新的力量涌进身体，然后原地满血复活了！
宇宙人：……他没大喊一声“信春哥，得永生！”我就很满足了——等等，他身后的是什么东西？
稀饭：因为编剧使用了廉价的复制卡，林克被邪神附体了，多么不幸啊！
宇宙人：你还好意思说！
稀饭：但作为代价，林克也获得了强大的力量，现在他可以召唤各种魔王供自己驱使，例如现在他召唤了“战车之王”，轻而易举地就把包装盒翻过来了！



宇宙人：我已经懒得吐槽一张卡片是怎么把整个盒子翻过去的。
稀饭：包装盒被打开，露出了里面丰富的内容！
宇宙人：天啊，好不容易终于入正题了，我们下次可以换个简单点的介绍方式吗？
稀饭：你还想有下次？说回正题，一看到盒中的宝藏，林克立刻对召唤出的手下们喊道：“给老子把东西都一一放好，让我检视一下自己的战利品！”
宇宙人：这是反派的台词吧！
稀饭：这个可怜的年轻人已经被附身的邪神改变了自己的言行，多么可悲可叹啊！
宇宙人：说得好像跟你没关系似的！





稀饭：在毫不犹豫地占据了最珍贵的宝藏iQue 3DS XL后，林克打开了这台对他来说充满了神秘的掌机……
宇宙人：《塞尔达传说 时之笛3D》都出了三个版本了，3DS对林克来说还有新鲜感可言么……
稀饭：突然，他发现自己遇到神秘宝箱的经过竟然已经在3DS XL中得到了预言！
宇宙人：你照相技术得有多差啊，焦都没对好，模糊不清。
稀饭：难道预言不就是如此吗，捉摸不定，若隐若现，却从不告诉我们真正的答案。
宇宙人：魂淡，这种节操掉一地的借口你也敢用！



稀饭：然后，林克开始要求管家为他解说iQue 3DS XL的使用方法。
宇宙人：哪里来的管家……
稀饭：邪神这种大魔王怎么可以不配个管家，很不幸的是，管家虽然淳淳教导，林克却仍然没看懂说明书，于是，他召唤出死神把管家丢地狱喂三头犬去了。
宇宙人：这明显违反劳动法吧！
稀饭：“老子就是法律”，林克如此说道，然后召唤了一个小秘陪自己看快速使用指南。
宇宙人：这是你借故事人物之口在反驳我吧……



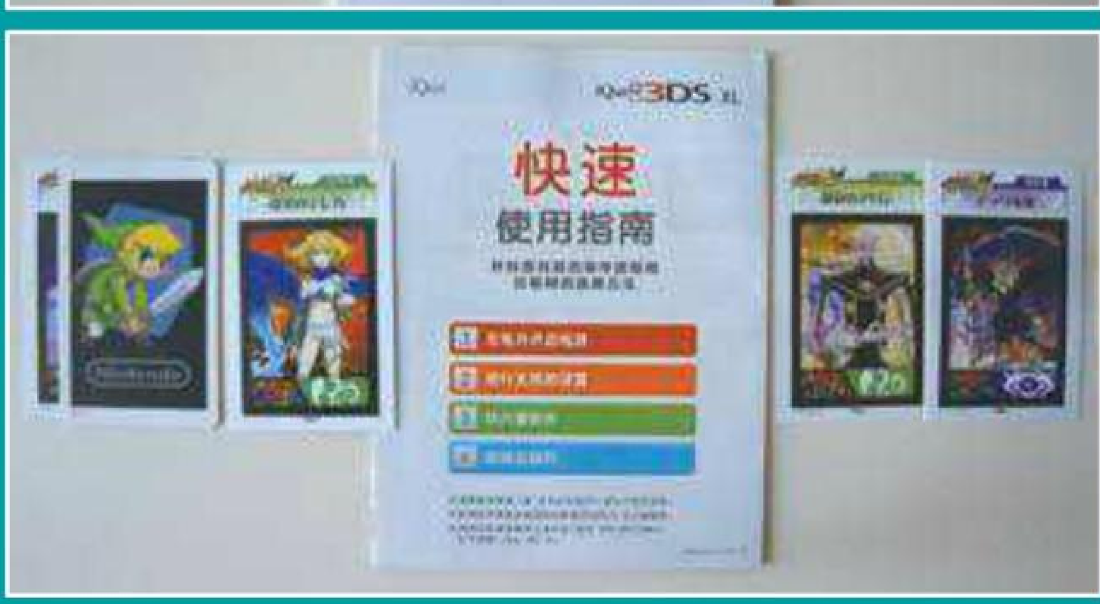
中国移动智赢系列手机，极速双核处理器，引领游戏、办公的速度！绚丽4.5英寸大屏，刷新看电影、上网的乐趣；最新的Android 4.0系统，拓展更多好玩的应用；领先的智能节电技术，让快乐更持久。这一切顶级智能享受，只需999元起！

• 产品陆续上市，详询各大营业厅，或登录中国移动淘宝官方旗舰店**10086.taobao.com**

引领3G生活

www.10086.cn 10086





稀饭：至此，故事进入了高潮，林克为了更好地体验iQue 3DS XL内置的两款游戏《马里奥赛车7》和《超级马里奥大陆 3D》，开始指挥两个小秘分别为他解说游戏的操作方式，此时林克左怀右抱，好不痛快！

宇宙人：这是哪门子高潮啊！

稀饭：甚至还召唤出马里奥本人现身说法！

宇宙人：不就玩个游戏么，至于嘛……



稀饭：最后，马里奥开始亲切地指导林克如何用3DS XL玩《超级马里奥大陆 3D》，林克和他头顶的邪神都听得津津有味。

宇宙人：别这么轻描淡写啊魂淡！这怨灵附身似的状态是肿么回事？

稀饭：这意味着林克和邪神达成了共同协议，以后都会如同一个人般地行动，多么和谐啊。

宇宙人：绝对是被精神控制了吧！

稀饭：之后林克还与邪神一起学习了如何驾驶卡丁车。

宇宙人：只有我一个人觉得这剧情发展正常得有点不正常吗？



稀饭：但是，在马里奥开始向林克介绍如何用iQue 3DS XL玩繁体中文版的《塞尔达传说 时之笛3D》时，意外发生了！



宇宙人：这是什么奇怪的情况……游戏主角还要被别人教怎么玩自己出身的游戏……

稀饭：嘘！因为被邪神附身，林克已经完全不记得自己的经历了，多么地可怜，这事情可不能宣扬出去。

宇宙人：你还知道害羞啊！话说记忆都没了，这果然就是精神控制了吧！

稀饭：马里奥不但没教会林克怎么玩游戏，连为什么繁体中文版的游戏放进iQue 3DS XL后会变成简体中文版都答不上来。



宇宙人：这种事情谁知道啊……而且也并不是每一款游戏都能够运行，iQue 3DS XL这种独特的半锁区机制不但可以玩简体中文版游戏，连部分繁体中文版、美版和日版游戏都可以运行，但个中规律根本没有官方说法。

稀饭：说得好，但是毫无意义，于是马里奥还是被死神带去喂狗了。

宇宙人：这是亵渎！马里奥怎么可能会死！你个任黑！

稀饭：至此，故事第二幕结束

宇宙人：这故事还没完啊！

第三幕：萨姆斯的突袭

稀饭：林克在邪神的控制下作威作福，导致民不聊生。他甚至绑架了充电器公主作为自己的后宫！

宇宙人：口胡，充电器怎么就成公主了！

稀饭：桃子都可以当公主，充电器怎么就不可以当公主了！

宇宙人：这是诡辩！

稀饭：故事继续，终于，林克的邪恶行径引来正义的女权斗士萨姆斯的注意。

宇宙人：萨姆斯的身分是你乱编的吧！我还是现充的中二病呢！

稀饭：某天，萨姆斯突然来到林克面前，当着他的脸绑走了充电器公主！令林克伤心欲绝！



宇宙人：不要把救人行动说得好像绑架犯罪一样，林克才是绑架别人的魂淡吧！

稀饭：靠着萨姆斯的帮助，充电器公主终于和她的爱人，港版三脚充电器王子团聚了！

宇宙人：充电器还有性别是怎么回事啊！

稀饭：靠插脚的数量分辨啊，你懂的。



宇宙人：……我懂了，可是我宁愿自己不懂啊魂淡！

稀饭：林克伤心不已，因为3DS XL没有充电器，再也玩不成游戏了。还好有卡比陪着他度过接下来的寂寞日子。

宇宙人：卧槽，每次卡比登场都是神发展，林克干嘛要和害死过他的东西过日子啊？

稀饭：他被邪神附身后什么都忘了，自然也不记得卡比的事情了，前面不才刚提过嘛，你记忆力真差！

宇宙人：真不想被你说！



稀饭：于是，在杂草环绕的3DS XL旁，林克——或者说邪神和卡比永远幸福地生活了下去。

宇宙人：皮克敏怎么就成杂草了！不要歧视植物！而且这童话赶脚的结局完全和故事不搭调啊！

谢幕

宇宙人：故事就这么完了？这故事的到底有什么意义啊！

稀饭：幕布落下后，迷茫的宇宙人却仍然在逼问着故事的意义，这时候，马里奥出现了！

宇宙人：不要随便把别人放进你的故事里，魂淡！而且马里奥怎么又活了？

稀饭：“死神收了我送的绿色蘑菇，开心地走了，他人真好，每次都只收我一颗蘑菇，从不加价！”马里奥高兴地说道。

宇宙人：别用故事角色的嘴巴来答我问题！

稀饭：现在轮到我答，故事到此已经结束，谢谢各位读者欣赏，请期待下次我们的相声表演，再见。



宇宙人：我怎么不知道相声表演这回事，喂，我在跟你说话，你怎么就走了，等等……



中国移动智赢系列手机，采用领先的智能节电技术，让快乐更持久！绚丽4.5英寸大屏，刷新看电影、上网的乐趣；极速双核处理器，引领游戏、办公的速度；最新的Android 4.0系统，拓展更多好玩的应用。这一切顶级智能享受，只需999元起！

• 产品陆续上市，详询各大营业厅，或登录中国移动淘宝官方旗舰店**10086.taobao.com**

引领3G生活

www.10086.cn 10086

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

新闻资讯 游戏情报站

DIGEST 本期大事记

11.28 微软宣布 X360 在黑色星期五当周美国销量超过 75 万台，成为最大赢家。同日任天堂宣布 Wii U 美国首周销量为 40 万台。

12.03 SCEJ 召开“PlayStation Award”颁奖礼，这是多年来该颁奖礼首次欠缺销量百万级的白金奖游戏。

12.07 售价仅 99.99 美元的 Wii Mini 在加拿大上市。

12.08 Spike TV 的“电子游戏大奖”颁奖礼召开，《黑暗之魂 II》《幻痛》等新作公开，《末日余生》等大作公开最新预告片与发售日。

12.08 Wii U 于日本上市，当日东京各知名游戏店未出现大规模排队现象，社会关注度略显不足。

INFO 新闻短波

《inSANE》复活

由于财务状况窘迫，THQ 在今年 8 月份取消了导演 Guillermo del Toro 开发中的新作《inSANE》。之后 Guillermo 导演带着他的这个项目找到了其他开发商，目前已达成合作意向，据传接手本作的可能会是 Valve。本作最早将于2015年发售。



Rare 开发云技术新作

Rare 目前正在招聘开发人员，制作一款使用云技术和 Kinect 的新作。云服务将会是本作的要点，不仅有云存储，还将涉及游戏系统层面的多种应用。此外 Rare 的 X720 游戏项目也在招聘游戏系统工程师，这是一个“令人掉下巴的、前所未见的新项目”。

BioWare 间谍 RPG

前 BioWare 制作人 Trent Oster 透露，2009 年 BioWare 曾开发了一款结合《007》与《谍影重重》风格的 RPG，其代号为“Agent”（与 Rockstar 的神秘 PS3 独占游戏相同）。这是一款极富戏剧性、有大量紧张场面的游戏，可惜的是 EA 对该作不看好，所以将其取消。

黑色星期五X360北美大获全胜

“黑色星期五”指的是每年 11 月下旬的感恩节当周，欧美国家传统上将这个星期视为年末商战的正式开始，这个星期的各类产品销售量往往会达到极高的峰值。对于游戏业，黑色星期五的销售业绩向来被当作主机大战的一个重要参考值。在美国，从 2011 年开始，X360 已超越 Wii 成为黑色星期五的大赢家，今年这一趋势并未随着 Wii U 的发售而改变。



微软宣布黑色星期五当周，X360 仅在美国的销量就超过了 75 万台，高于微软的内部预期。X360 再次以绝对优势赢得了黑色星期五。当周 Xbox LIVE 的金会员收入也比去年同期大幅提高逾 50%。在当周的星期日，Xbox LIVE 的活跃玩家数量超过 1400 万，一日之内的总游戏时间就超过了 7200 万小时。Xbox LIVE 其他娱乐应用的总时长也比 2011 年同期增加了 43%。可以说今年年末商战 X360 已经交出一张完美的成绩单。

Wii U全球缺货，美国首周销售40万

虽然 Wii U 赶在最火爆的感恩节当周上市，但严重的缺货使其无法获得这一重要旺季的销售冠军。任天堂宣布，Wii U 在美国发售首周的销量为 40 万台。而 6 年前 Wii 美国发售首周销量高达 60 万台。

在感恩节当周，任天堂总共在美国卖掉了超过 120 万台的主机，除了 Wii U 之外，还有 30 万台 Wii、27.5 万台 NDS 以及 25 万台 3DS。美国任天堂总裁雷吉表示，NDS 销量超过 3DS 的原因是许多零售商在黑色星期五期间推出了 NDS 的多种大优惠措施。尽管如此，此现象充分说明了 3DS 目前在美国的尴尬处境。不过据雷吉所述，3DS 在美国只用 21 个月就达成了 600 万销量，速度超过当年的 NDS。

至于销量落后于 X360 和 PS3 的 Wii U，雷吉表示这主要是供货不足所致。他说：“Wii U 基本上在所有零售店都卖光了，我们正在尽一切所能补充货源。每次都是货刚运到零售商就立即销售一空。”不过雷吉也承认 Wii U 的缺货程度没有当年 Wii 那么严重。

分析家认为，X360 和 PS3 在黑色星期五期间表现出色的部分原因是拜 Wii U 缺货所赐。市场研究机构 EEDAR 的分析家 Jesse Divinch 认为，很多顾客到了游戏店里想买 Wii U，被告知无货之后只能买现成的 X360。分析家 Michael Pachter 也认为，一旦 Wii U 的供货量提高，销量将占据三大高清主机之首。

另外，在英国 Wii U 首发两日内的销量为 4 万台，英国各地也普遍出现缺货现象。



PS3美国感恩节售出50多万台

继微软和任天堂之后，索尼也公布了黑色星期五当周在美国的主机销量数据。在此期间，PS3 销售 52.5 万台，虽然低于 X360，但是超过了 Wii U。将硬件、软件和周边全部算上，PS3 的相关总销售额比去年同期增长了 9%。索尼表示 PS3 表现最出色的地区是南美，与去年同期相比提高了 200%。



至于 PSV，当周在美国共销售 16 万台。索尼表示 200 美元的《刺客信条 III 解放》套装非常受欢迎，亚马逊在 5 个小时内就将全部存货销售一空。其他主机套装如《COD 黑暗行动 解密》和《乐高蝙蝠侠 2》也在感恩节当周售罄。

另外 PSN 的收入也实现强劲增长，PSN+ 的服务费收入比去年同期提高了 259%。

Bungie史诗级巨作“Destiny”官方情报公开

《光环》系列”缔造者 Bungie 独立之后的首部原创大作日前终于公开了初步消息。这款将由 Activision 发行的游戏代号为“Destiny”，根据 Bungie 提供给广告公司的资料，本作将会有史诗般的规模。

“Destiny”的故事发生在 700 年后的未来，那时太阳系里遍布着人类“黄金时代”留下来的遗迹，主要游戏舞台是“地球上的最后之城”。在这座城市的上空，悬浮着一艘巨大的外星飞船，看起来就像一颗贴近地面的月球一样。没有人知道它来自何处，但大家都相信他是人类的保护者。与此同时，在世界的边缘出现了外星怪物，它们的目标是占领地球最后之城。玩家扮演“骑士”，要保卫人类，寻找怪物的起源。





Bungie 表示，本作是史上最具野心的游戏之一，将会有丰富的世界观，有形形色色的角色与美丽的世界。而且“Destiny”不止是游戏，更是一个宏伟的娱乐品牌，试图打造成《星球大战》那样的品牌。与《光环》不同，“Destiny”可能是一款更接近于网游的作品，强调玩家之间的共同冒险与互动，有广袤的世界让玩家探索。而且本作非常容易上手。

Wii U日本遭地震，火爆度略显不足

12 月 8 日，Wii U 的全球首发终于轮到日本。虽然在美国和欧洲都出现了严重缺货，但日本玩家们似乎并不像过去那样急着去通宵排队购买，东京各主要游戏店并未出现大规模排队的现象。这一方面是因为多数购买者已经提前预订，另一方面也与前一日发生了 7.3 级地震有关。

Bic Camera 池袋本店过去是许多新主机和大作举办官方首发活动的地方，曾出现多次千人长队的盛况。这次 Wii U 首发也有人通宵排队，但是经统计到发售前该店的排队人数只有 60 多人。而在 6 年前，Wii 首发时 Bic Cemera 有乐町店曾出现千人的长蛇之列，一直延伸到附近的电车站。这次在 Bic Camera 的新宿西口店也只有大约 40 人的队伍，对于主机首发来说，确实显得有些冷清。







Team Ninja两款力作明春登陆PSV

Koei Tecmo 宣布将在 PSV 上推出《死或生 5+》，预定于 2013 年 3 月 20 日发售。与过去 Koei Tecmo 推出的一系列“Plus”移植作品一样，本作会在家用机版的基础上加入大量全新内容，操作方面也会根据 PSV 的特点加入新要素。可以确定的是玩家能够利用触摸屏发动强力招式。有趣的是，本作还会有一个第一人称视点模式，从对战一方的视点与前方的对手激战。在该模式下会利用 PSV 的动作感应功能进行操作。



除了《死或生 5+》之外，Team Ninja 的《忍者龙剑传 Σ2+》也将于 2013 年 2 月 28 日在 PSV 上推出。本作也将引入一些新模式。“忍者竞速”模式中，玩家要搜集场景中的相应道具以提升隼龙的速度，实现连锁杀敌并提高攻击力。“组对战任务”模式中，玩家可以实时在两个忍者之间切换操作，同时保护 AI 控制的伙伴，这些伙伴将会有新服装。操作方面也有一些改变，比如可以触摸屏幕投掷敌人，当隼龙陷入困境之时将会自动防守。

PS3影视点播大热

SCE 商业开发部高级副总裁 Phil Rosenberg 表示，PS3 已成为在线影视点播服务 Netflix 的首要平台，用户数量超过其他任何非 PC 平台。虽然 PC 仍是 Netflix 用户数量最多的平台，但是今年 PS3 用户的 Netflix 节目总观看时间已经超过 PC。PS3 是首个支持 Netflix 1080p 全高清节目的平台，也率先支持双屏控制和音轨切换。

INFO 新闻短波

《赛博利亚 3》开发中

冒险游戏名作《赛博利亚(Syberia)》将会推出最新作！正在开发的《赛博利亚 3》是一款跨平台游戏，计划于 2014 年或 2015 年上市。

美国 3DS 降价

据传 3DS 在美国的官方售价将从 169.99 美元下调到 139.99 美元，而 Target 等部分零售商更将以 129.99 美元的价格销售。此前任天堂曾多次承认 3DS 在美国表现不佳。

Jaffe 携手陈星汉

《战神》缔造者 David Jaffe 最近在他的 Twitter 上透露，他正在与陈星汉合作开发一款游戏，不过本作尚处于非常初期的策划阶段，目前不便透露详情。

《龙之世纪 3》转向次世代

据 EA 上海分公司一名员工的资料显示，《龙之世纪 3》正准备转向次世代主机，游戏发售日将因此延期到 2014 年。



《GTAIV》出货 2500 万

Take-Two 首席执行官 Strauss Zelnick 透露，《GTA》系列”的总出货量已经达到 1.25 亿套，其中《GTAIV》的累计出货量高达 2500 万套。

《冤罪杀机》续作

Bethesda Softworks 的公关部经理 Pete Hines 日前表示，《冤罪杀机》的销量大大超出期待，今后很可能推出续作。

PlayStation Award颁奖礼召开，白金奖尴尬空缺

每年在 PS 的生日（12 月 3 日）当天，SCEJ 就会举办“PlayStation Award”颁奖礼，以表彰过去一年来在日本销量出众的 PS 系游戏。按照销量划分，百万以上为白金奖，50 万以上为黄金奖。今年颁奖作品为 2011 年 11 月 1 日至 2012 年 10 月 31 日之间发售的游戏。令人尴尬的是，这段期间在日本没有一款 PS 系游戏销量超过百万，因此白金奖只好空缺。不过黄金奖得主有 5 部作品，另有 30 万套以上作品 9 款，20 万套以上作品 15 款。今年特别设置了“用户选择奖”、“用户选择奖 世界游戏部门”、“PSV 特别奖”和“PS Store 特别奖”。





SCE 社长 Andrew House 表示，PS3 累计出货已超过 7000 万台，新款 PS3 世界各地的预约销售情况都非常理想。PSN 的业绩与去年同期相比更是增长了 70%。SCEJ 总裁河野弘表示，过去一年间在日本发售的 PSV 游戏有 112 款。他特别提到了明年发售的《灵魂献祭》，并展示了与该作同捆的限定版 PSV。

黄金奖获奖作品

- 胜利十一人 2012（Konami）
- 机动战士高达 极限对决（NBGI）
- 最终幻想 XIII-2（Square Enix）
- 海贼无双（NBGI）
- 生化危机 6（Capcom）

用户选择奖作品

- 机动战士高达 战斗行动（NBGI）
- 最终幻想 XIII-2（Square Enix）
- 生化危机 6（Capcom）
- 重力眩晕（SCE）
- 龙之信条（Capcom）
- 女神异闻录 4 黄金版（Atlus）
- 超级弹丸论破 2（Spike Chunsoft）
- 初音未来 女歌手计划 f（SEGA）
- 伊苏 塞尔塞塔的树海（Falcom）
- 黑暗之魂 深渊者阿托利亚（FromSoftware）

INFO 新闻短波

《刺客信条 III》将有三部曲？

育碧最近进行了市场调查，其中有两个问题似乎暗示了 2013 年《刺客信条》新作的方向，其一是双人合作进行战役模式，其二是可能会推出类似于《刺客信条 III 兄弟会》的作品，毕竟《刺客信条 II》本身就是一个三部曲。

Wii U《耀西乐园》

最近知名零售集团 BestBuy 旗下的 Future Shop 出现了一款 Wii U 新作的店头宣传资料，该作名为《耀西乐园（Yoshi's Land）》，除了利用双屏玩法外，也将融入 Miiverse 功能。

《边境之门 Boost+》公开

Konami 发行、tri-Ace 开发的 PSP 狩猎类游戏《边境之门》将会推出续作《边境之门 Boost+》，本作仍是 PSP 游戏，将提高等级上限、增加新装备与高等级任务，还有大量新地区和新剧情。

《皮克敏 3》延期

任天堂近日再度举办了 Nintendo Direct 网络发布会，宣布宫本茂的 Wii U 新作《皮克敏 3》将延期到 2013 年第二季度发售。

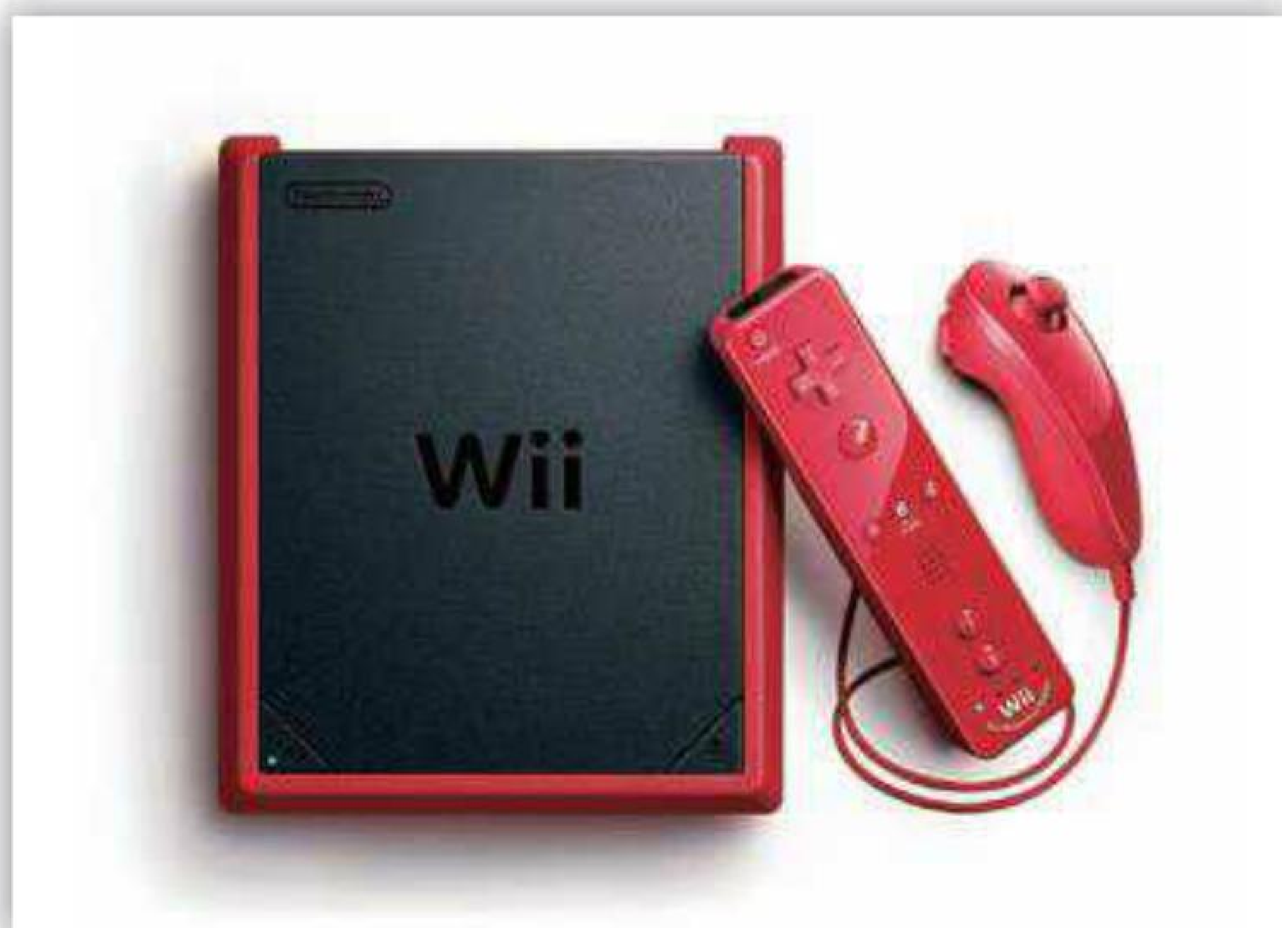
《古墓丽影》将推中文版

《古墓丽影》新作开发团队最近在香港举办了面向亚洲媒体的见面会，除了详细说明游戏状况外，也确认本作将会推出中文版。

Wii Mini登场！售价不足100美元！

虽然任天堂已经表示不再开发 Wii 游戏，但这并不代表 Wii 将被抛弃。从 12 月 7 日开始，任天堂在加拿大推出了一款小巧迷人的“Wii Mini”，售价仅为 99.99 美元。

Wii Mini 的造型比 Wii 更加小巧，黑面红边的设计显得十分高贵。主机标准配备一个遥控器手柄和一个双节棍手柄，兼容大部分 Wii 周边。Wii Mini 取消了上网功能和对 NGC 游戏的兼容性，只能用来玩 Wii 游戏。低廉的价格使其成为年末馈赠亲友的不错选择。目前该机型并无在其他地区销售的信息。





《海贼无双2》登场

NBGI 最近通过《少年跳跃》杂志公布了两款与《海贼王》相关的作品，一款是《海贼无双 2》，将在 PS3 和 PSV 上推出。本作的冒险舞台将涵盖新世界篇章，有不少新角色可操作。还有一款代号为“Project Versus J”，《海贼王》的路飞、《龙珠》的孙悟空和《美食猎人》中的阿虏都会在本作中出现。



《COD

Activision 宣布，《COD 黑暗行动 II》只用 15 天时间销售额就突破 10 亿美元，去年的《COD 现代战争 3》用了 16 天，而影史上票房最高的《阿凡达》用了 17 天才实现 10 亿美元票房收入。《COD 黑暗行动 II》自发售以来，玩家通过 PSN 和 Xbox LIVE 的总在线游戏时间已超过 1.5 亿小时。

INFO 新闻短波

《空之轨迹 SC》高清化

Falcom 宣布将在 PS3 上推出《英雄传说 空之轨迹 SC 高清版》。本作在画面高清化的同时，也可导入 PSP 版的存档。本作将于 2013 年 4 月 25 日发售，定价 4830 日元。

我离开 EA 的原因是它真的就是一部机器，我真觉得自己是工厂里的工人。



获得众多大奖的《粘粘世界》制作人 Ron Carmel 表示，他之所以离开 EA，是因为在 EA 根本无法施展创作才华。而且那种工厂般的环境不止是 EA 才有，其实在任何大公司都是那样。

业界声音

主机或游戏的评测取决于评测者的水平与能力。



对于一些媒体对 Wii U 评价不高的状况，美国任天堂总裁雷吉表示那只能说明评测者的水平不够高。

业界声音

微软打造比肩《光环》原创大作

微软游戏工作室的温哥华分部目前已经被更名为 Black Tusk（黑牙）工作室，可能会打造下一个比肩《光环》的大作。

该工作室经理 Mike Crump 向当地媒体透露："我们正在开发微软的下一个大作，我们做的不是现有的游戏系列，而是在温哥华打造下一个《光环》。"

在此数月前，微软刚刚取消了温哥华工作室负责的两款游戏，裁掉了一些开发人员。但是随着这次新大作项目的启动，Black Tusk 工作室将会把员工数量从现在的 55 人增加到 100 人。

在 2011 年 5 月曾有报道说微软温哥华工作室正在开发一个 3A 级的 Kinect 体感射击游戏大作。

SE一年时间做4分钟DEMO



在今年 E3 展上，Square Enix 使用其次世代游戏引擎 Luminous Studio 制作的 DEMO《Angi's Philosophy》引起了业界的关注。据 Square Enix 透露这段短短 4 分钟的 DEMO 足足花了一年的制作时间，光是先期策划阶段就花了 6 个月。这段 DEMO 的画面质量代表了 Square Enix 希望次世代主机所能达到的水准。

《质量效应3》催泪新DLC

BioWare 日前宣布，《质量效应 3》的最新大型 DLC 正在开发中。BioWare 聘请了 8 名编剧为本作撰写剧本，号称将会有"催泪"的动人剧情。本作的游戏设计师 Jos Hendriks 说："这次所有人都参加了，基本上《ME3》DLC 的所有编剧都参与了。"系列作曲家 Sam Hulick 也将为这次的 DLC 编曲，小丑的配音演员 Seth Green 也将归来。

《光环》系列突破5000万

微软宣布，《光环》系列"累计销量已超过 5000 万套，玩家通过 Xbox LIVE 游玩该系列的累计时间超过 50 亿小时。《光环 4》目前为止销量已超过 400 万套。此外微软将从 12 月 17 日开始举办"光环 4 无尽挑战"活动，本活动的大奖是一辆 UNSC 主题的 2013 款福特 F-150 SVT Raptor 汽车。

有图有真相 SCENE

■吉田修平砸场



SCE 全球工作室总裁吉田修平最近连续发表多条与 Wii U 有关的消息。他先是在自己的推特上说最近买了台 Wii U，让大家加他为好友。然后他在 Miiverse 公开发表了"我爱 PS"。也许雷吉也应该跑到 PSN 打击报复？

■可以分拆的PS3手柄



SCE 的这款手柄专利提交于 2011 年 5 月，最近刚刚被发现。这款专利基本上是将 Move 与六轴手柄结合在一起，可根据需要拆成两半。



■杀手47再出击



《杀手 47 赦免》刚发售不久，新作概念图就迫不及待地公开了。根据之前 IO Interactive 公布的消息，本作将由 Square Enix 蒙特利尔工作室负责，开发至今应该已有很长一段时间。今后该系列可能向《COD》一样，两组作品交叉推出。



保守派

“《COD》系列”自《战火世界》以来一直以三大模式而闻名，其中战役和网战每作必有，而IW组专心打造OPS任务，T组则是丧尸模式。这三种模式可以说任何一种单独拿出来都可以当作一款游戏来卖，这也是《COD》能够拥有如今销量和口碑的杀手锏。不过这同时也使得系列进入了一种创意死角，制作组只能尝试变本不变质，不敢做出大刀阔斧的改革，我们一般称这种现象为“保守派”。所以《黑暗行动2》主打的未来战争能否真正地给死忠带来新意，成为了本作最受关注的一点。

比起未来战争的武器装备，笔者认为战役最大的新意还是多路线选择性方面。对比以往“快餐式”的战役内容，大多玩家只是将其通关一遍之后就去打丧尸或者网战了。尽管《COD》每作的战役模式都拥有不亚于好莱坞大片的火爆场面，但线性流程耐玩度有限是不争的事实。这次T组不仅提供了大量的分支选择以及多结局，对于完美党来说还不得不兼顾流程中的各种挑战内容，如此一来玩家在本作单机内容的投入时间绝对是历代之最，多支线很可能就是未来FPS游戏制作的大势所趋。本作的剧情被称为系列最棒这一点也并不为过，比如剧情中塑造了一个《COD》历史上最有魅力的反派之一——梅南德斯。这个恐怖分子不但拥有超凡的胆魄，还有足够奸诈的智慧。然而这种反派角色也同样免不了有一段悲惨的过去。看到这里是不是觉得这个角色与蝙蝠侠中的小丑有些相似？本作的剧本编写正是请来了《黑暗骑士》的剧本创作者之一来打造，所以在游戏中有很多似曾相识的桥段，比如梅南德斯用策略故意被抓那段正是向《黑暗骑士》致敬。

> **“制作组只能尝试变本不变质，不敢做出大刀阔斧的改革，我们一般称这种现象为保守派。”**

丧尸模式两年一作，其实压力也不小，从之前的守着打到后来的跑着打，再到彩蛋等五花八门的内容，制作组不断变着戏法吸引玩家购买DLC。这次更是制作了远比之前大好几倍的地图，合成、两种解法的彩蛋等内容让丧尸爱好者大呼过瘾。丧尸模式的无穷想象力，正是T组最大的财宝之一。

相比战役和丧尸，网战仍然是被批变化最少的内容。看得出T组打算彻底消灭“蹲点”现象，殊不知连杀奖励一天不除，蹲点就一天还在。本作虽以分数代替连杀，其根本上仍然缺少质的变化。而未来篇武器又过于霸道，根本不适合出现在网战中。所以仍被批变化有限也就不难理解了。本作网战仍占据目前全球联机玩家数量之最，这么多的用户基础，也使得《COD》的网战不可能做成像《战地》那样，结果只能选择继续坚持“保守派”。



从《跨界计划》说开去

在第310期上我曾经撰写过一篇《跨界计划》的REVIEW。当时刚通关游戏，凭着一股热情随手写下这些文字，总感觉似乎没把游戏的最大问题写出来。在之后的一段时间内，我先后接触了一堆大作，在游戏之余也经常在回想这个问题，最后总算是在《第2次机战OG》中找到了答案，那就是战斗奖励。

《跨界计划》和《机战》算是同类游戏，因此面临的问题也差不多。不过《跨界计划》漫无止境的杂兵海让人望而生厌，而玩《机战》的人很少会嫌杂兵多太烦的，这是为什么呢？原因就在于战斗奖励。在《机战》中，消灭杂兵可以拿到金钱、PP和击坠数，金钱可以改造机体，PP可以养成机师，击坠数可以累计ACE奖励，因此杂兵越多我方反而越有利。而在《跨界计划》中消灭杂兵只能拿到聊胜于无的回复道具，两者不可同日而语。当然消灭敌人还有经验值可拿，但问题在战棋游戏的基本规则是低等级打高等级时升级较快，因此经验值虽然重要，却并不需要多打战斗来弥补。事实上《机战》——特别是有小队系统的《机战》，其每关出现的敌人数量远胜于《跨界计划》，但玩家看到杂兵有如看到一群肥羊，无不见猎心喜。反观《跨界计划》的战斗奖励做得不如《机战》好，加上招式少且要反复观看，时间一长自然觉得厌烦。

这里说到今年另一款大作《生化危机6》。在4代之前《生化》一直强调恐怖感，但从4代开始恐怖感就被大幅削弱。这并非是游戏不恐怖，而是因为战斗奖励发生了改变。在以往的《生化》中，消灭敌人除了能降低难度外，并没有其他的好处。但从4代开始，消灭敌人后可以拿到金钱、弹药或回复品，这就使得玩家从“能躲则躲”变为“见人就杀”，因为杀敌既有快感，还有奖励，何乐而不为？因此4代虽然乐趣远胜之前诸作，但恐怖感却是大幅降低。6代在发售前号称要重拾恐怖感，因此战斗奖励就一定要改，否则丧尸在玩家眼中依然是待宰肥羊。6代不再能像4、5两代那样以战养战，但由于场景比过去宽广很多，玩家闪避的难度大幅下降，结果搞得两头不讨好。

> **“回想一下那些成功的大作，你会发现它们在战斗奖励方面都很用心。”**

战斗奖励这个设定其实是非常重要的，特别是对于那些需要花很长时间的游戏来说。回想一下那些成功的大作，你会发现它们在战斗奖励方面都很用心。《COD 现代战争3》中挑战特别行动时杀敌也有经验值，《COD 黑暗行动Ⅱ》打丧尸可以赚钱还能存钱，《光环4》更是玩任何模式都可以获得经验值。这些看似微不足道的战斗奖励或多或少都提升了游戏的耐玩度。当然优秀的战斗奖励设定并非这些作品能够大卖的主要原因，但绝对是成功作品所应有的环节之一。

以灵魂来共斗



文 狼来了　美编 anubis

灵魂献祭		SCE	动作
PSV	Soul Sacrifice		日版
	预定2013年春季	1～4人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄未定

尽管日版的确切发售日迟迟未定，但近来在美国的亚马逊等知名购物网站上却看到了美版的发售日——2012年3月31日，不过熟悉这类游戏发售日信息标示的玩家应该知道，通常写着某个月的最后一天只是因为还不确定具体是哪一天，为了确保是在该月份以内发售，所以才填上月份的最后一天，因此本作美版的发售日可能依然只是暂定。在本期的报道中，为了能让各位理解如何在本作的多人游戏模式里享受“共斗”的乐趣，将在此为大家解说作为本作战斗部分基础的各种系统，其中的关键字，那就是“选择”。此外还会为大家揭秘新魔物的过去。

化身魔法师与魔物交战

魔法师都是依靠讨伐魔物来维持生计的，就算在平时厌恶着自己以外的魔法师，在遇到强大的魔物时也会联手战斗，如此一来就能完成仅凭一己之力而无法完成的任务。但是，这种在必要时会将同伴作为祭品而形成的“特殊羁绊”，也是相当危险的。

根据情况选择魔法是决定胜负的关键！



▲有效范围相当广阔的回复魔法。能在激烈的战斗里根据目前的状况选择出最合适的魔法，这种瞬间判断的能力是必须的。





联机模式的明细在此公开！

本作最大的魅力，就是让多位玩家运用魔法来进行的多人联机游戏。从之前在TGS中参展的试玩版全都对应多人游戏来看，官方将“共斗”作为了游戏的最大卖点。四位由玩家扮演的魔法师在战斗中必须选择拯救或牺牲同伴，并利用具备各式各样效果的魔法和祭品来打倒强悍的魔物，玩家还能从中感受到超越“联手”游戏形式的团队默契。至于其中的乐趣与奥妙，就由笔者来为大家呈现吧。

STORY

有一名青年在牢里绝望地等待着自己被当作祭品的那一刻。这时，他的眼前突然出现了一本“书”，书中不但记载了魔法师与怪物交战的记录，还拥有把阅读者吸引到书里的力量。于是青年成为了以牺牲和代价作为力量来源的魔法师，加入到了这场壮烈的战争中。本作不仅是一款描写以献祭和拯救为主题的奇幻类动作游戏，还能让玩家享受最多由4人来进行的爽快“超魔法对战”。

©Sony Computer Entertainment inc.

战略上的职务分配

在“共斗”时有个必须注意的重点，那就是玩家需要清楚认识到自己在队伍中担任的职务并贯彻到底。比如在战斗中以“心眼（详见后文）”来找出敌人的弱点，并以盾牌或召唤魔法来抵挡魔物的攻击，籍此来掩护正处于强力攻击前的蓄力状态的同伴。战斗过程中玩家们需要并肩作战，因此在突破难关时可以感受到前所未有的成就与充实感。

职务分配的例子

近战输出：队伍的主要输出，尽量逼近目标然后使用大威力的招式来重创魔物。

间接辅助：以范围内的时间停止魔法及盾牌等招式来为同伴争取时间。

远程输出：以强力的远程攻击从远处对目标输出，空中的魔物也交由他们来对付。

回复：以范围极广的回复魔法来确保在前线的同伴能安心输出。



不付出牺牲就无法取胜的战斗在等着玩家！

◀如果玩家愿意牺牲自己来发动“禁术”，那就有可能化解队伍当前遇到的危机，不过有时也必须牺牲同伴的生命才能顺利过关，在“目的”面前是不存在怜悯之心的。



►不单止要支援正在召唤怪物的同伴，还要随时做好使用停止时间魔法来辅助输出的准备，同伴之间互相了解当前状况来合作是游戏中非常重要的一环。

支援同伴也是迈向胜利的关键之一！

共斗（联机）的基本知识

在此为大家解说与多人联机模式有关的几个基本重点知识，这些要素都能加深玩家之间的团队默契，为了替将来的战斗做好准备，请务必一看噢。

选择 玩家的选择将会改变一切

►原本是人类的魔物，在临死前都会以“想活下去”来苦苦哀求，而能决定其命运的人就是玩家。



拯救抑或献祭？两者间只能择其一



决定魔物的生死是不被容许的行为？

◀无论选择献祭还是拯救都是玩家的自由，与人生相同，一个选择就能改变命运。

魔法师的战斗其实就是要作出一连串的选择，不光是打倒魔物，还包括诸如要拯救濒死的同伴，还是直接将其作为祭品以换取强大的力量。或者在自己不慎被打倒时，是要向其他人摇尾乞怜，还是选择自我牺牲。这些都是非得由玩家来决定的事情。另外，要怎样和同伴分配战斗时的职务？面临特殊情况是忠于职责还是选择背叛？这些选择权都和玩家的等级有关，还会因此改变玩家的游戏风格，甚至会影响故事的发展。

心眼 寻找战场中的祭品！

魔法师只要献出祭品，就能运用多彩多姿的魔法。如果玩家想找出隐藏在战场中各式各样的祭品，只要利用特殊的能力“心眼”就能发现它们了。使用这些祭品不仅可以打造出全新的武器或盔甲，也可以回复祭品的使用次数，还有可能发动一些特殊的效果，可以说是让魔法师在严苛战斗中活下来的必备之物。在这种设有魔法使用次数等限制条件的战斗中，是否会应用心眼的力量是决定成败的重要因素。

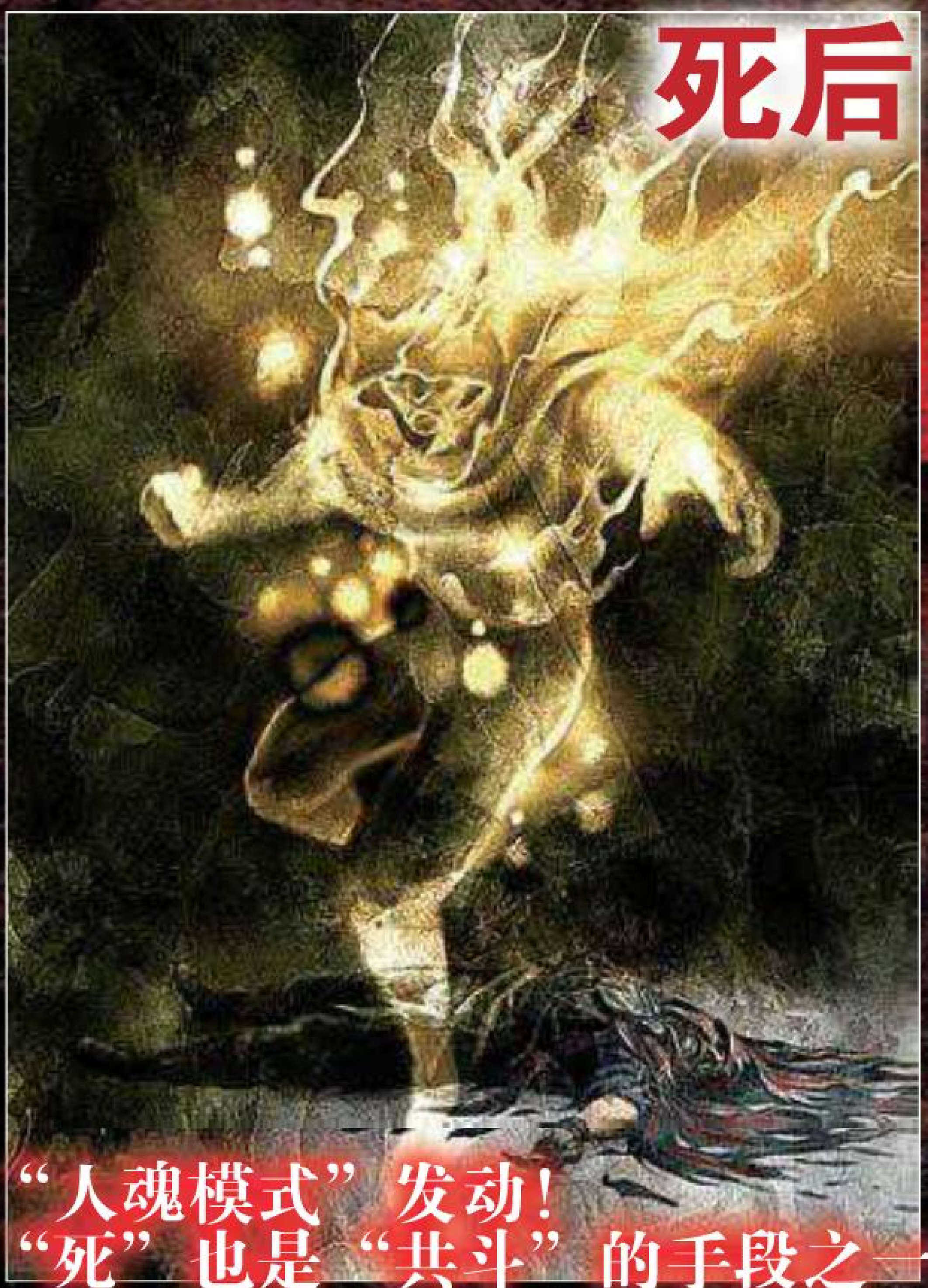
►只要一发动心眼，魔法师的视点就会发生变化，视野中红点的部分似乎是魔物的弱点。





◀使用心眼可以找出战场中的隐藏区域，有时还有可能发现非常贵重的装备！

利用心眼来获得更强的力量吧！



“人魂模式”发动！“死”也是“共斗”的手段之一

死后 就算生命已经消逝，魔法师的战斗也不会结束

当玩家不幸力竭倒地时，就需要面临三个选择，那就是向其他玩家求助或自愿成为祭品，否则就会死去。如果同伴愿意伸出援手，那就能直接归队继续战斗；如果成为了祭品，就会发动强大的供物魔法，也就是所谓的禁术“岗尼尔（Gungnir）”，籍此给予魔物重创。假如玩家选择直接死去会发生什么呢？答案就是“变成灵魂和同伴们继续战斗下去”，我们将这种仅存灵魂的状态称之为“人魂”，人魂可以降低魔物的防御力，也可以提高同伴的攻击力。即使死了也能支援同伴，这便是魔法师们的战斗。

即使只剩下灵魂也要战斗！





变成“看不见的存在”的同时也能在暗中支援同伴！

▲直接在触摸屏上点击同伴或魔物就会出现效果，比方说能看见魔物的剩余体力。

新公布的魔物们

之前在TGS中就曾经播放过新魔物的影像，这些备受玩家关注的魔物背后，都背负着一段哀伤的故事……

被渴望淹没的女人 精灵



从前，那座山谷的谷底空无一物。某一日，一个棉絮的种子飘落到谷底并落地生根长成了一朵蒲公英。当春天来临之时，它绽放出了黄色的花朵，在不知不觉间，整个谷底都开满了蒲公英。但是，这些蒲公英的棉絮种子却无法离开这个山谷，因为不管种子飞得再高都会被高耸入云的悬崖峭壁给挡住，最后只能飘回到谷底。尽可能多地留下子孙后代，这是所有生物的本能，谷底的蒲公英却无法实现这一本能。有一天，一名女性坠入了谷底，虽然她血迹斑斑，却没有受到任何的伤害。在谷底醒来的她也因为这个情况而感到愕然，她也因此被困在谷底了。不过她却觉得这也许是一件好事，接着她开始回想迄今为止的人生，也就是被“想有个孩子”这个愿望所支配的前半生，于是……



魔化女性的咆哮声响彻谷底……

怪物的由来

精灵（Elf）是一种和自然合为一体的虚构生物，它们不像吸血鬼一样忧愁，它们悠闲的生活在一起，大部分的精灵喜欢树木，它们热衷于让小树发芽当作消遣。有些精灵长有翅膀，有些强大的精灵甚至可以控制灾难。与之前公布的魔物所不同的是，本作中精灵的背景设定属于原创的性质，并没有和神话中的精灵有太多的关联。

嫉妒兄长而引发的悲剧 利维坦



在某个国家里，有一对双胞胎王子出生了。“一国王子”这个头衔已经相当尊贵了，但却有两个人同时冠上了这个头衔。这对兄弟总会被周围的人拿来互相比较，哥哥的天性开朗，受到所有人的喜爱；而弟弟不但完全没有才能，和哥哥相比简直就是一无是处。在这种情况下，弟弟对哥哥的嫉妒可以说是与日俱增。为此，弟弟饲养了动物，并通过对它们施虐来找回自己的自尊心。在这些动物里，他特别喜欢来自异国他乡的动物——鳄鱼。在弟弟心里不断滋生并膨胀的嫉妒，终于酿成了一场悲剧……



庞大的身躯让魔法师陷入苦战！



不幸沦为魔物的悲哀人类发出惨叫！

▲那庞大到令魔法师显得十分渺小的身躯上还覆盖着坚固的鳞片，那张大嘴能轻易地咬碎一切！

►这种还保留人类外貌的丑陋姿态，对于沦陷在“嫉妒”的人来说是相当残酷的。

怪物的由来

利维坦（Leviathan）的字意为裂缝，在《圣经》中是象征邪恶的一种海怪，通常被描述为鲸鱼、海豚或鳄鱼的形状。利维坦常与另一种怪物贝希摩斯（Behemoth）联系在一起，关于利维坦的记载紧跟在《约伯记》中记载贝希摩斯的下一章，书中描述的利维坦实际上就是一条巨鳄，拥有坚硬的鳞甲、锋利的牙齿、口鼻喷火、腹下有尖刺，令人生畏。在基督教中利维坦成为了恶魔的代名词，并被冠以七大罪之一的“嫉妒”。

幻想般的生活，从这里开始——



即将在 3DS 平台发售的《幻想生活》是一款强调“职业”的角色扮演游戏，虽然作品的玩法与最初公布的原型有了天翻地覆的变化，但游戏本身的素质依然非常值得期待，我们可以将它看做是掌机版的 MMORPG，玩家使用自定义的形象与职业在幻想的世界中自由冒险，这样的体验是不是很有代入感呢？（笑）

文 九兵卫
美编 心の永恒

幻想生活	Level-5	角色扮演
3DS ファンタジ-ライフ		日版
预定2012年12月27日	1人	售价未定
对应周边未定		

魔王出现！？

魔王卢扎・迪蒙



在《幻想生活》的游戏世界里，玩家可以扮演各种职业来体验多样的人生。本次为大家介绍的是一位有着少年身姿的魔王以及他所统治的沙漠都市，魔王的目的是什么？接下来又将有怎样的生活等待着玩家？让我们拭目以待。





由魔王统治的沙漠之都——达鲁莫尔斯



在整个冒险世界的最南端有着一篇广袤的沙漠，而名为“达鲁莫尔斯”的都城就坐落在沙漠的西侧，宛如干涸大地中的绿洲一般吸引着无数来来往往的冒险者。达鲁莫尔斯由魔王一族的末裔卢扎・迪蒙统治，城市之所以为如此繁荣、居民之所以拥有源源不断的水源，全都功归于魔王的魔力。此外，这座魔法的沙漠之都还有其他很多不可思议的地方，例如浮在空中的住家、不会熄灭的火焰、保护城市的谜之结界等等。种种奇怪的现象让人有着挥之不去的疑问，平和的都市背后到底隐藏着什么秘密呢？

干燥炎热的街道 沙漠街



■沙漠街中央有一座魔法沙漏时计，可以当做冒险者的聚集点。



▲沙漠街的商店可以入手多彩的矿石。



▶炼金术研究所内在进行着什么样的实验呢？

位于达鲁莫尔斯入口处的沙漠街，这里有出售各种各样素材的超级市场，玩家也能在此处的炼金术研究所买到稀有的炼金术道具，是一个人来人往的繁华中心区。

©LEVEL-5 Inc.

青空职人广场

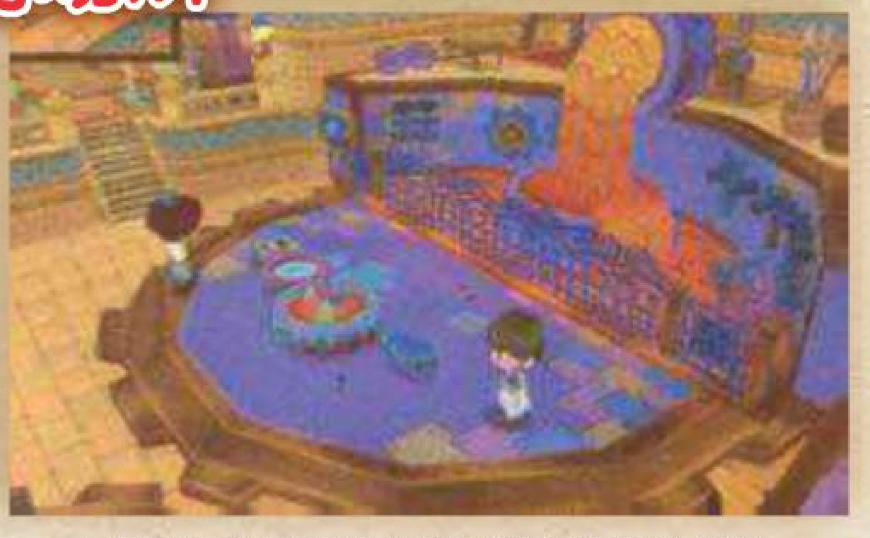
在达鲁莫尔斯，工匠们通常在室外工作，而他们聚集的地方便是青空职人广场。如果玩家选择了裁缝师、锻冶匠、木工等职业，那么这里就是我们的工作场所。在蓝天下工作是不是更有干劲呢？



集合工匠们的场所



▲木工主要制作城市里的各种家具。



▲被热气包围的锻冶场流淌着滚烫的熔铁。

魔王街

魔王街是只有发誓效忠……住的街道。这里拥有收藏……馆以及汇聚新鲜食材的美……往深处前进，穿过巨大的吊桥就可以到达传说中的魔王城堡。

与魔王近距离接触！？



■把守森严的魔王城堡。



暗黑骑士奥迪恩

战斗职业的风格介绍

从故事开始的城市库尔布鲁克出发，玩家想要抵达沙漠之都达鲁莫尔斯，必须穿过很多有魔物出没的地区，如果玩家熟练掌握了战斗的技巧，那么这段旅程就会变得非常轻松。以下为大家简单介绍比较擅长战斗的“王国士兵”、“佣兵”、“猎人”以及“魔法使”这几种战斗风格以及推荐装备，玩家在游戏中可以根据喜好自由选择。

王国士兵 *Soldier*



使用初心者能很快上手的片手剑战斗的职业，因为能同时装备盾，所以被敌人包围后可以专心防守并等待机会进行反击。职业的等级上升后，玩家就会使用强力的组合攻击。

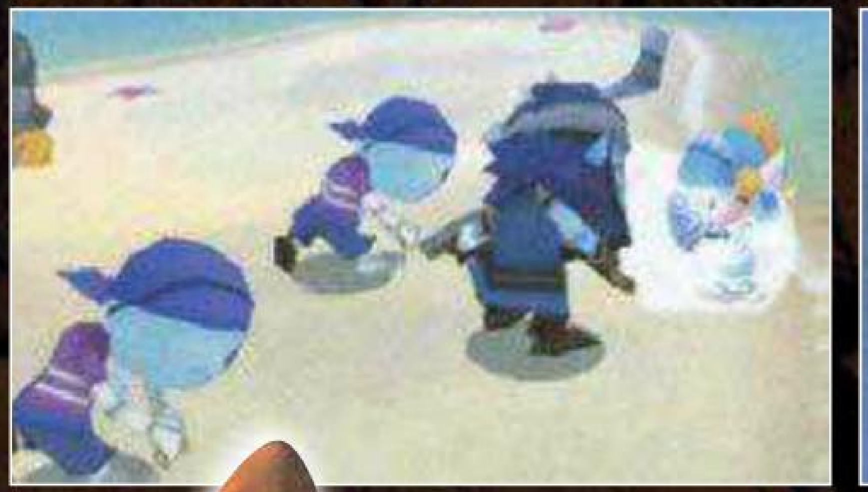
以敏捷的身手牵制敌人

推荐装备
- 武器 蓝色玫瑰
- 盾 玫瑰盾
- 防具 大海套装



■片手剑攻击速度快，是游戏中平衡性最好最易于使用的武器。







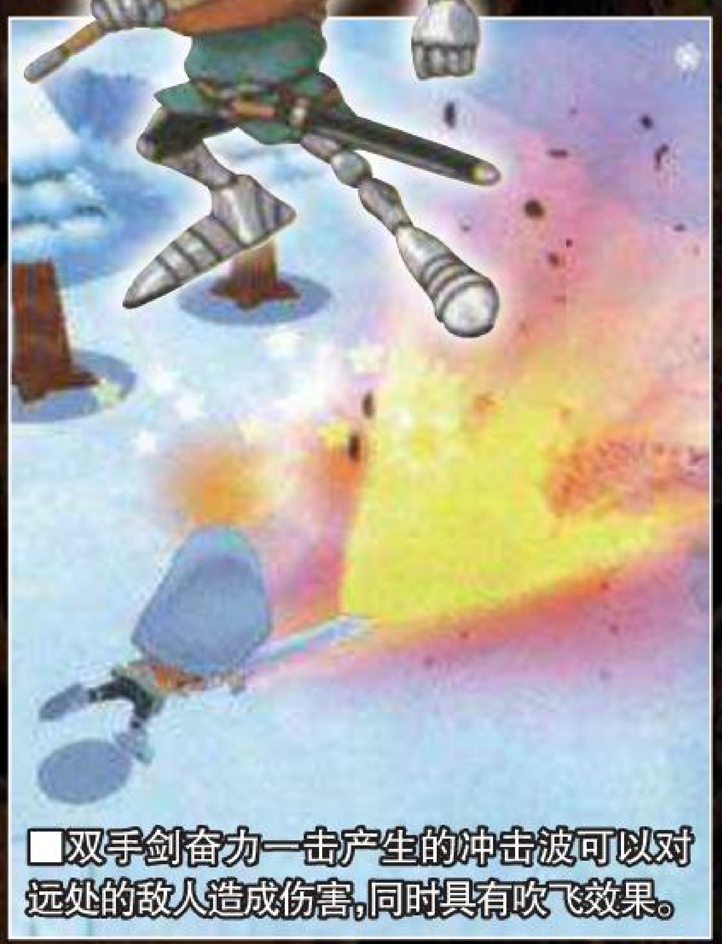
佣兵 *Mercenary*



推荐装备
- 武器 黄金大剑
- 防具 斗士金属铠甲

佣兵能够装备双手剑，虽然攻击速度不如片手剑，但威力却异常可怕。佣兵的组合可以产生旋风与剑气，足以给眼前的敌人带来致命一击。

以敏捷的身手牵制敌人



■双手剑奋力一击产生的冲击波可以对远处的敌人造成伤害，同时具有吹飞效果。







猎人 *Hunter*



以敏捷的身手牵制敌人

猎人的特征是使用弓箭队远距离的敌人发起攻击。通过切换弓箭的属性，玩家还能追加“毒”或者“昏睡”的特殊效果，让战斗随时在自己的掌控之下。

推荐装备
- 武器 南北之弓
- 防具 荒野套装



■战斗中随时切换弓箭的属性非常考验玩家的技巧与经验。









魔法使 *Sorcerer*



以敏捷的身手牵制敌人

推荐装备
- 武器 蝙蝠杖
- 防具 水属性套装

魔法使掌握着“火焰”、“水”、“大地”以及“风”这四种属性的魔法。由于魔法的攻击范围以及发动时间各异，所以玩家在战斗中也要学会随机应变。









◀“大地”的魔法效果是回复体力，级上升后可以对同伴进行全体回复。



不存在的世界？

主角们即将踏上的冒险之地，在游戏中并不是那个平和而安详的艾斯塔德岛，而是一个本不应该存在的世界。由于某个特殊的契机，主角们误闯进了这个到处都是怪物的异世界……



■原本的艾斯塔德岛上并没有魔物存在。



■潜藏的危险并没有主角等人畏惧。



■传统的回合制战斗可以很快就能上手。



■为了揭开异世界的真相而不断找寻线索。

文 九兵卫 美编 心の永恒

DRAGON QUEST VII

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

2000年在PS平台上登场的《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士》是系列第一款3D化的作品，意义非同寻常。十二年后，玩家将再次有机会在3DS上重新展开这段感人的冒险。全面重制后的经典之作加上3DS新增的新要素，期待度当然满点！

勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	Square Enix	角色扮演
3DS ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち		日版
预定2013年2月7日	1人	5800日元
无对应周边		



艾菈

玛丽贝尔

玛丽贝尔是费修贝尔村船主的女儿，同时也是主角青梅竹马的玩伴。虽然看上去是个任性的野丫头，但内心也有女孩子独有的善良。

主角

主角在费修贝尔村诞生并长大，是渔夫波尔加诺的儿子。在神秘的遗迹中，他遇到了影响自己命运的意外事件。



丰富的转职系统

随着故事的推进，“《DQ》系列”的经典要素之一——转职系统将在游戏中登场。本作拥有职业种类堪称系列之最，不仅包含战士、僧侣、魔法使这些传统职业，同时还有牧羊人、船员等等令人耳目一新的转职方向。从低等职业到高级职业，玩家根据自己的喜好选择并一步步锻炼自我，最终成长为传说中的勇者，这是一场完全属于玩家的庞大冒险。



▲不同职业可以习得完全不同的攻击魔法。

©2012 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ARTEPIAZZA/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

新闻资讯 前线狙击

十二年后恢弘的冒险再次展开!

从世界惟一的小岛上开始的故事

《DQ7》的故事从一座其貌不扬的小岛“艾斯塔德”上开始，这是整个世界里惟一的岛屿。就因为主角和他的朋友基法小小的冒险之心，世界由此发生了巨大的改变。这场不可思议的冒险之旅，到底会迎来怎样的结局呢?


■机关的背后到底通向哪里呢?




▲▶主角出生在渔夫的家庭中，生活波澜不惊。



▶基法的经验非常丰富，是一位可靠的伙伴。





好奇心旺盛的基法是哥伦艾斯塔德的王子，他和主角一样正在岛上探险，只不过显得非常游刃有余、从容不迫。

收集石板的旅途

玩家在冒险的途中会入手各种各样的石板，利用这些石板，世界可以变得更加宽广！只要能够收集足够多的石板并将它们如同拼图一样完整地组合起来，玩家就可以踏上新的世界展开冒险，这也是游戏的主要目的之一。



▲石板的存在对冒险有着极为重要的影响。



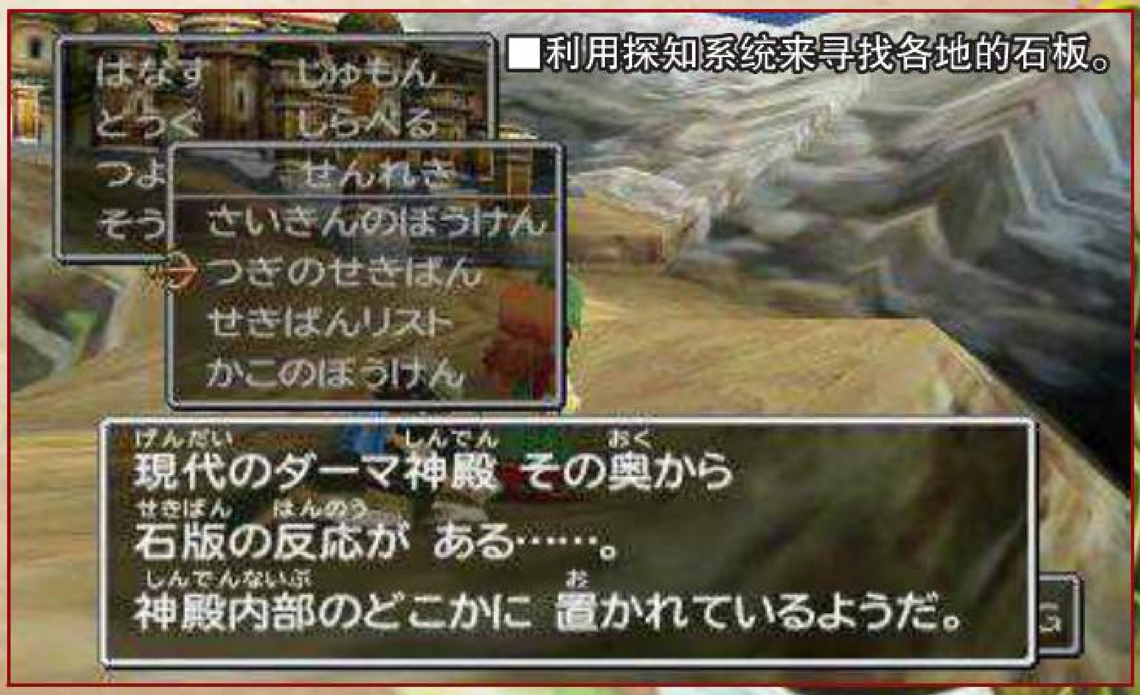
▲收集石板的道路上并非只有主角一个人。

为了让玩家更顺利地完成石板的收集，3DS版全新追加了“石板引路人”等全新的要素，玩家甚至可以在3DS的下屏通过探知雷达来感应附近的石板，可谓非常方便。


▲将石板组合起来就会有不可思议的事情发生。



■神秘的“石板引路人”能给玩家的冒险带来帮助。

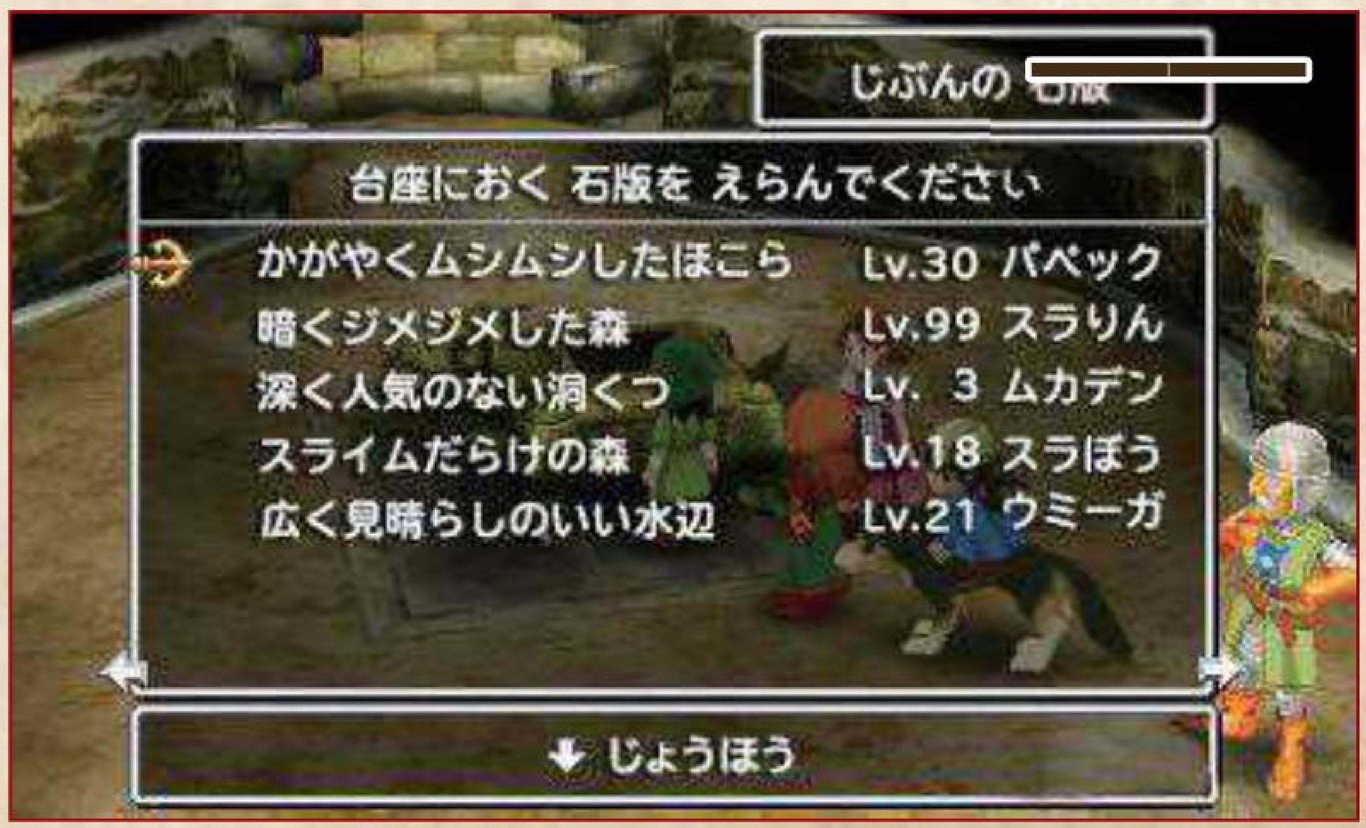


■利用探知系统来寻找各地的石板。

新要素追加



“特别的石板”



▲玩家之间的特别石板可以通过擦身进行交换。

除了对游戏原有内容进行重制与移植之外，3DS版还追加了对应擦身通信的全新玩法“擦身石板”，玩家持有的“特别的石板”可以和朋友之间进行交换。此外，制作小组还公布了本作店铺特典的内容，它们也是各种外形与功能各异的“特别石板”，玩家可以将它们作为武器装备在身上，既实用又帅气。

文 稀饭 美编 心の永恒



"《地铁》系列"对于家用机玩家来说是个陌生的名字，但其所采用的题材和游戏类型对于玩家们来说都是非常熟悉的元素，末日背景，集合了逆境生存和主视角射击的游戏类型，还有必须同时对抗人类幸存者和各种异型怪物的游戏流程都令人想起了《辐射》、《狂暴》等末日题材的射击游戏。系列第一作《地铁 2033》在2010年3月16日发售，算得上是当年的黑马之作，除了令人印象深刻的故事外，优秀的画面也是亮点之一。而本作原名《地铁 2034》，不过在公布后不久便改名为《地铁 最后之光》，尽管原作小说作者德米特里·格鲁克夫斯基仍然会协助本作编写剧本，但故事却不再沿用小说《地铁 2033》的续作《地铁 2034》的故事，而是讲述了一个原创的故事，只沿用了小说中的背景。这令本作变得更令人期待，接下来，让我们来看看本作的吸引人之处。

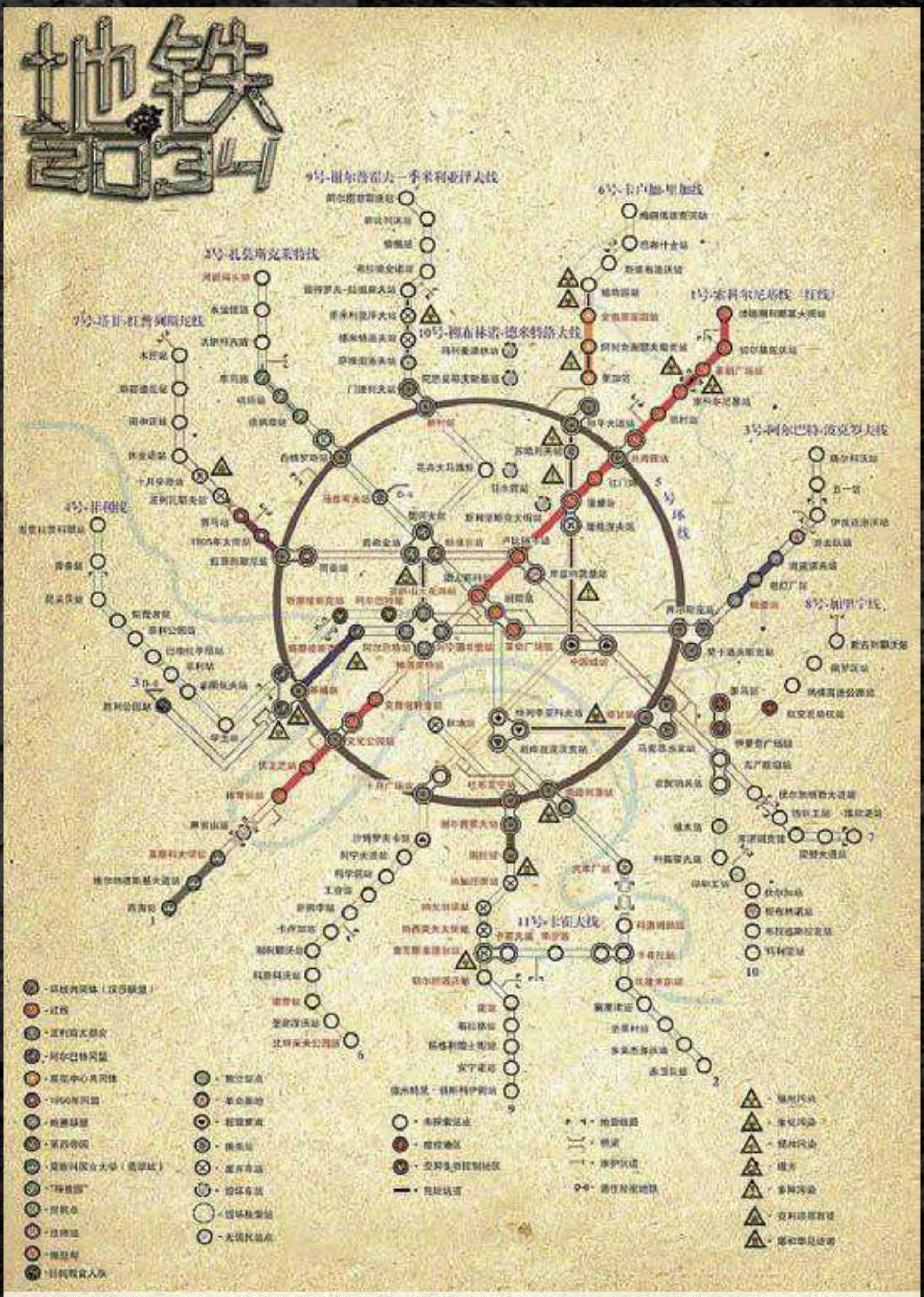
地铁 最后之光		THQ/4A Games	主视角射击
多机种	Metro: Last Light		美版
	预定2013年3月	游戏人数未定	售价未定
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

核战末日与地铁避难所

尽管在小说中没有明确提起，但在故事中，因为爆发了第三次世界大战，核战争最终摧毁了整个地球，而作为人类建造最大的防核辐射防空洞，莫斯科地铁收容了众多的人类幸存者。但虽然熬过了末日，属于他们的苦难才刚刚到来。地面布满核辐射和变异的怪物，无人敢随意踏足，有限的资源引发了大量的暴力冲突，哪怕是在核战二十年后，各大地铁站的生活方式已经日渐趋于稳定，人们仍然会因为意识形态和权力的争端而展开厮杀。







■小说《地铁 2034》所附送的地铁地图，清晰地标明了不同站台所属的势力和所处于的状态。

要提起本作的故事，就不得不提起莫斯科地铁，这是世界上使用率排行第二的地铁交通系统，仅次于日本的东京地铁。地铁呈放射状，共有十二条线路，全长301公里，站台达到182个，每日能够接待约900万人次。莫斯科地铁许多站台都使用了华贵的设计风格，甚至有大理石立柱作为装饰，许多站台早在苏联时期就已建成，几经动荡，却仍然保持着瑰丽堂皇的外观。在本作故事中，当灾难降临时，能够承载大量人流的莫斯科地铁成为了人们的避难所，而随着核爆后产生的一系列灾难，地面变得不再适合居住，地铁站成为了人们的惟一居所。但莫斯科地铁并非是完全处于地下的，其中轻级捷运线大部分的站台都是架空站台，3号线、4号线和7号线也有部分站台位于地面，这不但导致了这些站台无法成为避难所，也为日后地铁避难所中出现的生化污染与核辐射污染埋下了伏笔，随着地铁系统因为难以维护而日久失修，一些曾经是安全区域的站台也因为各种原因而遭到废弃，人们的生活空间，正在一点点地减少。

在这种情况下，站台之间的斗争、联盟和互相安插间谍也变得非常顺理成章，但对于所有生活在地铁中的人类来说，他们最大的敌人，是黑暗族(Dark one)。这些怪物似乎拥有心灵感应能力，可以制造出幻觉，而与它们进行接触的人类几乎无一生还。令人不解的是，这些恐怖的生物虽然有着类似人类的身体结构，但却不会快速奔跑，也不会使用武器，而是慢慢地走向人类的站台，枪械可以打倒它们，但就算如此，它们的存在仍然令人类感到恐惧不已。

可是，事实上，黑暗族并非是单纯的变异怪物，它们拥有高度发达的智力，并且能够承受地表恶劣的辐射环境，更重要的是，它们是一种集体智慧生物，能够通过彼此的心灵感应能力而产生一个巨大的集体意志，所以黑暗族既可以被视为是一个个独立个体，也可以被视为一个整体。它们接触人类的目的并非是侵略，而是试图与人类进行交流。可惜，人类一般无法承受心灵感应过程，这种行为会杀死人类，这也是造成了人类与黑暗族敌对的主要原因。

不过，有一个人类拥有了抵御心灵感应带来的影响，并且能够活着与黑暗族交流的能力，那就是前作与本作的主角：阿尔乔姆(Artyom)。





©2012 THQ Inc. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

主角：阿尔乔姆



核战爆发的前几天，阿尔乔姆才刚刚降生到这个世界上，他被自己的亲人带到了季米利亚泽夫站中避难，但是不久后，这个站台因为分支隧道坍塌的缘故，被一大群从地底下涌出的变异巨鼠所吞噬。阿尔乔姆原本没有机会生还，但是一位前来站台查看情况的卫兵顺路把他带到了逃跑所用的电车上，他才得以保命。最后，这场灾难中，只有五个成年男子和还是婴儿的阿尔乔姆活了下来。

此后，几经辗转，阿尔乔姆和其中一位幸存者，也就是他的继父亚历克斯（Alex，小说中则被称为 Sukhoi，即苏霍伊）来到了全俄展览馆站，并且在这里成长为一位健壮的青年。可是在他尚年幼时，阿尔乔姆和他的童年伙伴们犯下了一个严重的错误，他们打开了一道全俄展览馆站附近的密闭门，而这扇门通向附近的植物园站，当时他们的探险被怪物的一声咆哮所中断，包括阿尔乔姆在内的小孩子们因为惊恐而迅速逃回了全俄展览馆站，却没有关上那道洞开的密闭门。当时他们并不知道，这扇门通向的植物园站恰恰就是黑暗族的老巢。几年后，黑暗族通过这道门进入了地铁中，而作为引发这个事件的人，阿尔乔姆却被黑暗族当成了受选者（Chosen One），被视为与人类展开沟通的桥梁。





不过，阿尔乔姆当时并不知道这一切，一位前来调查黑暗族入侵的战士亨特（Hunter）却唤起了他的回忆，作为黑暗族入侵的肇事者，阿尔乔姆不得不前往地铁系统的中心区域，试图对所有生活在地铁中的人们发出警告。而这，就是《地铁 2033》的故事开端。

而在《地铁 2033》的游戏中，玩家最后还会面临选择，到底是摧毁黑暗族所在的植物园站，还是选择与它们共存？目前《地铁 最后之光》中暂时没有提到前作的结局选择对于本作的影响，但在之前放出的游戏试玩影像中可以看到本作的地表仍然维持着核战后的破败模样，阿尔乔姆也仍然需要和同伴前往地表寻找补给，生活方式并没有改善的迹象，以此推测，本作应该沿用了轰炸黑暗族巢穴的结局，这也同样是小说中的结局。在新作当中，阿尔乔姆仍然要为了生存而战，游戏的风格仍然会是生存恐怖加上主视角射击，战斗并非是重点，气氛营造与出其不意的突发事件才是本作故事流程的核心元素。







新闻资讯 前线狙击

关于游戏发售日期更改和宣传

本作最初预定于 2012 年的夏季发售，但目前发售日已经更改为 2013 年 3 月，虽然游戏推迟了发售，不过本作的宣传攻势仍然在继续，在最近还发布了名为“幸存者系列”的视频，并在官网上公布了视频中角色的相关信息。目前已经公布的角色有一个核爆前被视为神经病，但在核爆后被视为信仰道标的街头布道者，和一个核爆前是名人，核爆后沦落为妓女的模特儿，两人在核爆前和核爆后截然不同的生活从另一个角度展示了末日对于地铁中众生的命运所产生的影响。这个系列视频和故事将会继续更新，从另一个角度丰满《地铁 最后之光》的世界观。





关于多人模式取消

本作原本打算加入多人对战模式，甚至在官网上发布了相关的预告视频，但在 10 月份时，负责多人对战部分的工作人员已经被调回，参与到对单机战役的开发当中，开发商 4A Games 宣布他们将专注于开发本作的单机战役，而多人对战模式将不会出现在游戏的光盘当中，但不排除日后通过 DLC 的方式来加入到游戏当中。



■多人模式与本作氛围并不搭调，取消后专注于提高单人战役乐趣或许并非是坏事。

游戏元素：生存与恐怖

核战对于地表的影响并不只是摧毁建筑和路面，在二十年后，地面的空气中仍然含有大量的辐射尘，所以幸存的人类如果想要在地表活动，必须依靠呼吸面罩的帮助，而且面罩的滤嘴是有使用极限的，一旦到达使用时间就必须更换。毫无疑问，在工业已经完全崩溃的世界中，这种装置并非是能够量产的物品，所以前往地面的探险者不但需要时刻注意滤嘴的使用时限，还必须把握好自己在地表停留的时间，不然就会被迫呼吸着充满辐射尘的空气继续行走，这就意味着求生的恐惧会一直伴随着玩家身周。除了呼吸，大量的变异生物也在威胁着玩家的生命安全，而用于对抗他们的手段就只有手中的枪械，然而子弹的珍贵程度并不比呼吸滤嘴低，尤其是战前的工业制子弹，威力与价值俱高，到底是用来击杀强大的敌人还是留着用于交易是玩家时刻都需要去考虑的问题。

幸好，虽然经历了核爆和风沙侵蚀，仍然有不少能够被人类所使用的物资残留在地面上，其中就包括了尚未被使用的呼吸滤嘴和子弹，还有其他各种各样的物品，都对于玩家的地表冒险有所帮助。这意味着虽然地面不宜久留，但玩家观察越仔细，搜索得越认真，就越能够获得足够多的资源来对抗恶劣的环境和可怕的敌人。但比起能够用相应手段对付的威胁，有些情况就不是人力能够控制和避免的，恶劣的暴雨天气和落雷是其中最不凶险的，辐射残留和生化污染则显得防不胜防，更可怕的是，因为无法解释的原因，地表上还会出现被称为“精神污染区域”的特定地区，在这些地方，人类的感知会受到干扰，并陷入各种奇怪的幻觉当中。被吓一跳只是精神污染最轻微的效果，严重的时候，受到影响的人类甚至会因为行为失常而导致自己身陷险境，命丧荒野。

哪怕回到相对安全的地底，危机仍然四伏在各个黑暗角落当中，除了变异怪物，连人类也并不是每一个都值得信任。地铁站台间的权力纠纷和领地争夺时有发生，而随着局势变化，一个原本可以安全通过的站台随时都会变成靠近警戒线就会被击毙的死地。

面临如此多的挑战，相信每一位玩家都会感受到刺激而身临其境的游戏过程，相信随着发售日的到来，游戏将会有更多精彩的细节陆续公开，让我们期待着游戏正式发售的那一天到来吧。

栏目主持 伽蓝&华尔兹

新作短波

本期日版短波为大家带来的都是即将发售的游戏，《海贼王 冒险的黎明》号称要让玩家再次体验原作的剧情，作为角色扮演的这款游戏也许在动作性上比不上其他《海贼王》改编游戏，但剧情演出度却绝对数一数二，而且游戏剧情将从开篇跨越顶上作战，十分厚道。而《苍翼默示录 刻之幻影 SD》则是一款粉丝向的动作游戏，玩习惯了格斗版，操控Q版的可爱角色体验不同的故事也别有一番风味。



有很多玩家分不清《孤岛惊魂》和《孤岛危机》，其实这两个游戏除了中文名字都带这个"孤岛"外，内容没什么联系。一个是注重沙箱体验的开放游戏，另外一个则是注重视觉效果的秀引擎大作。本次的美版短波中就带来了《孤岛危机3》，而攻略透解则主打《孤岛惊魂3》，还没区分明白的玩家可以做进一步的对比和辨认（笑）。此外还为爱好赛车类游戏的玩家准备了注重网战的《GRID 2》，游戏的前作评价不错，各位不妨关注一下。



紧急速报

PSV KOEI TECMO Games近日宣布，深得男性玩家喜爱的著名格斗游戏《死或生5》将移植PSV，并更名为《死或生5 PLUS》，目前是否会追加新内容尚未明朗，PSV版的发售日为2013年3月20日。

多机种 《马克斯·佩恩3》近日推出了游戏的第3个DLC，这个DLC与先前2个DLC的内容相似，均为多人模式内容，追加了新的武器以及4张全新的多人地图。

X360 在VGA 2012中，制作厂终于公布了《战争机器 审判日》的战役模式预告片。本作的故事将发生在事变日30天以后，预告片中不但出现了新的兽族，还有大量震撼人心的场面。游戏的美版预定3月19号发售。

日版新作短波 No.1 海贼王 冒险的黎明

［文：伽蓝］

PSP ■ワンピース ROMANCE DAWN ～冒険の夜明け～ ■NBGI
角色扮演 ■无对应周边 ■2012年12月20日

《海贼王》拥有极其庞大且忠实的粉丝群，因此主题游戏也自然备受关注，本作的宣传口号十分特别，官方将其定位为"再一次体验原作剧情RPG"，可见本作对于还原原作的各种名场面的自信，其中《海贼王》中最热血的部分——与强敌间的战斗也将会忠实重现。



白热化的BOSS战系统

下面要为大家介绍的是与路飞旅程中第一个遇见的"七武海"克洛克达尔间的战斗，以此为例了解游戏中BOSS战的卖点。



▶克洛克达尔的强力必杀技："侵蚀轮回"，被忠实地还原。



◀在战斗过程中，还会穿插各种对话来炒热气氛！

▶《海贼王》战斗的最大卖点，就是恶魔果实的能力者的各种不同能力，有着沙沙果实能力的克罗克达尔可以将自己的全身进行沙化，沙化后的克罗克达尔会在一定时间内几乎免疫一切的攻击。





▶路飞的强力一击命中克洛克达尔，能成功将其击倒吗！？

不止是路飞，同伴们的战斗也将被还原！





除了克洛克达尔外，与克洛克达尔领导的巴洛克工作社中的特工们的战斗也将被还原，看来游戏并没有打算让玩家错过任何一个名场面，值得期待！

日版新作短波 No.2 苍翼默示录 刻之幻影 SD

［文：伽蓝］

3DS ■ぶれいぶるー くろーんふぁんたずま ■ARC SYSTEM WORKS
动作 ■无对应周边 ■2012年冬

虽然本作号称今冬就将发售，但关于本作的情报可谓少之又少，直到近日ARC SYSTEM WORKS官网才放出了关于本作相关模式内容的情报。游戏讲述了在第十三阶层都市迦具土受到了神秘的军团的袭击，为了寻找背后的真相一众主要角色将开展各自的冒险。

萌化的《苍翼默示录》

游戏的玩法与过去大不相同，由专业格斗摇身变成可爱风的3D动作游戏，操控可爱化的角色打倒敌人前进吧！另外，即将在新作中出现的十六夜也将萌化加入本作之中，下面就看看部分角色萌化的样子吧。



主要模式介绍

故事模式

故事模式与格斗版的《苍翼默示录》类似，选用不同的角色开展不同的故事线，在通过全部关卡后会出现各自的结局动画，虽然是否有隐藏的路线还是未知之数，但相信这一点将延续格斗版的传统。



▲传统的角色对话依然存在，但变成萌化风格后让人十分不习惯。



◀游戏再也不是1对1了，而是……1对N。

挑战模式

玩家可以选用喜欢的角色，在一个竞技场上迎击袭来的敌人，一旦被敌人击出场外就判定为失败，虽然一开始敌人十分弱，但越往后敌人就会变得越强，挑战自己尽可能击倒更多的敌人吧！

美版新作短波 No.1

GRID 2

多机种 竞速 ■GRID 2 ■Codemasters ■对应机种为PS3、X360 ■预订2013年

[文：华尔兹]



如今赛车这个题材其实并不好做，在赛车游戏领域中，大多跟风作品最终都会遭到夭折，即便没有“倒下”，往往销量也会让厂商感到“遍体鳞伤”。但即便如此，最近仍然有不少赛车游戏从中崛起，比如“《极限竞速》系列”、“《F1》系列”、“《尘土飞扬》系列”以及“《机车风暴》系列”等。这些游戏的共通点就是用于过硬的素质或者出色的创意。

现在，又有一位野心勃勃的挑战者——《GRID 2》。这款游戏前作虽名不见经传，但拥有大批追捧者。在《GRID 2》中，厂商已经将游戏的画面视觉效果做到了极致，而在手感方面玩过前作的玩家也有足够的信心。《GRID 2》并非只是一款只追求竞速的街头赛车游戏，而是将更多的精力放在了网战上，游戏将为玩家提供最好的多人排行竞速体验，本作的多人模式不仅仅是为单人模式提高耐玩度那么简单，以往赛车游戏更加专注于创作车辆，以视为玩家的个性标志，而在《GRID 2》中，玩家可以完全创作出专属于自己的赛车手形象坐在车内。游戏其先进的系统将会保证每一位玩家处在公平的起点，无论你在单机游戏中拥有多么强性能的赛车，到网战中将会一视同仁。

游戏还对应类似移动设备的APP网页内容，玩家可以在这里随时接受各种挑战，给人一种常玩常新的感觉。这是一种十分新颖且具有挑战性的作法，不过相信开发商足以胜任该网络系统。游戏中将为入门玩家准备最为简单的车辆来适应赛道的变化，之后玩家将逐渐掌控越来越专业的赛车，从而一步一步体验到真正的驾驶乐趣。

由此看来，游戏有不少属于自己原创理念的内容，不过是否可以在赛车游戏市场真正找到自己的一片天，还需要等到游戏发售之后再做定夺。游戏的制作理念是很棒的，这一点无可厚非。


▲游戏在画面上的表现无可置疑。


▲感受街道飘逸的快感。


▲场景刻画方面同样一丝不苟。

美版新作短波 No.2

孤岛危机3

多机种 主视角射击 ■Crysis 3 ■EA ■对应机种为PS3、X360 ■预订2013年第二季度

[文：华尔兹]



作为一款FPS游戏，本作一直能够在大作中拥有一席之地，靠的便是系列一直引以为傲的画面表现，而将敌人抓起来拧断脖子后从高楼扔下去这些设定是非常有趣的，接下来就让我们看看本作中还有哪些值得注意的新变化。

首先，老玩家们还记得Psycho这个角色吗？那个操着一口伦敦音的超级战士，曾在《孤岛危机》1代以及《孤岛危机 弹头》中登场，此次他将与玩家在《孤岛危机3》中合作，不过他已经不是从前的那个Psycho了。脱掉纳米服的Psycho如今在地下抵抗组织中与CELL不停地战斗中，主要负责安全部门。其最主要的变化便是他的性格，他开始变得胆小，看上去有些不正常，我们无从得知到底在他身上发生过什么事情，但可以确定的是他如今已经无法脱离战场回家，必须不停地战斗下去。

脱掉战斗服的Psycho早已不复当年之勇，有一个令人印象深刻的桥段，Psycho和Prophet（《孤岛危机3》的主角）在一次升起地铁线路的行动中，Psycho试图撞倒一扇门，结果却使他受伤，重重地摔在了地上。当他看着Prophet独自完成任务时，脸上的表情显得相当尴尬。关于这个角色的命运会是如何，还请大家等待游戏的发售。

在《孤岛危机2》中，纽约已经被侵略者轰炸得体无完肤。然而在曼哈顿则通过树立一个巨大的原型屏障抵挡了威胁，城市逐渐恢复了生气，玩家可以看到各种来自大自然的绿化场景出现在游戏中。有时玩家可以看到一点纽约场景，但大部分时间玩家还是在被树林包围的环境中，很难看到这座城市的全貌。尽管有不少生活在纽约的媒体曾希望透过游戏来找到他们熟悉的场景，但大多还是无功而返。

作为明年发售的FPS大作，希望游戏可以多在画面以外的地方多下下功夫才能保证吸引更多的玩家。


▲现在的Psycho早已不复当年之勇。


▲玩家可以看到场景中的纽约一角。


▲全副武装的敌方军团阴气十足。

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年11月26日～12月2日

1 NEW 第2次超级机器人大战 原创世纪 PS3

第2次スーパーロボット大战 OG

■2012年11月29日发售■NBGI ■策略角色扮演■7980日元



第一款原创高清《机战》，游戏自公布以来便受到众多系列玩家的期盼，除了画面上的进化，内容也十分厚道，不仅各类人气机体纷纷露脸，流程长度也让人满意，让4机同时攻击的“极限突破”更是让爽快感提升几个档次。

本周：217 710 套　累计：217 710 套

2 NEW 莱顿教授 VS 逆转裁判 3DS

レイトン教授 VS 逆转裁判

■2012年11月29日发售■Level-5 ■文字冒险■5800日元



由Level-5和Capcom联手打造的文字冒险游戏，融合了两大系列各自的特色，无论你是哪个系列的粉丝，都能从游戏中体会到熟悉的乐趣。游戏剧本交由“逆转之父”巧舟来撰写，剧情跌宕起伏扣人心弦，无论是探索解谜还是法庭辩论都会给玩家们带来出色的爽快体验。

本周：128 856 套　累计：128 856 套

NEW 3 太鼓之达人 Wii 超豪华版

太鼓の达人 Wii 超ごうか版

■2012年11月29日发售 ■NBGI ■音乐 | 本周 115955套 | 累计 115955套 | Wii

4 NEW 跃出 动物之森 3DS

とびだせ どうぶつの森

■2012年11月8日发售■Nintendo ■模拟育成■5800日元



《跃出 动物之森》是一款模拟经营性质的休闲游戏，不同于以往同类型游戏的是，本作的时间流逝是与现实同步进行的，并且针对不同的月份、节日会出现不同的场景和事件，让玩家有一种身处虚拟家园中的亲切感，不知不觉就会沉醉其中。与其他玩家的联动也是本作的特色之一。

本周：105 553 套　累计：1 212 311 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 5	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫 ポケモン不思议のダンジョン～マグナゲートと∞迷宫～	■2012年11月23日发售 ■Pokemon ■角色扮演	本周 48039套 累计 169519套	3DS
↓ 6	大众高尔夫 6 みんなのGOLF 6	■2012年11月22日发售 ■SCE ■体育	本周 48039套 累计 144780套	PS3
↓ 7	COD 黑色行动Ⅱ コール オブ デューティ ブラックオプスⅡ	■2012年11月22日发售 ■Square Enix ■主视角射击	本周 36234套 累计 233584套	PS3
↓ 8	新超级马里奥兄弟 2 New スーパーマリオブラザーズ 2	■2012年7月28日发售 ■Nintendo ■平台动作	本周 32973套 累计 1460361套	3DS
NEW 9	Fate/stay night 新星 Fate/stay night[Realta Nua]	■2012年11月29日发售 ■角川 Games ■文字冒险	本周 30583套 累计 30583套	PSV
NEW 10	特特莉的工作室 Plus 艾兰德的炼金术士 2 トトリのアトリエ Plus ～アーランドの炼金术士 2～	■2012年11月29日发售 ■Gust ■角色扮演	本周 27651套 累计 27651套	PSV

本周日本榜销量冠军由《第2次超级机器人大战 原创世纪》夺取，首周21万销量与前作《OG外传》首周接近，市场消化率也达到了78.60%。《莱顿教授VS逆转裁判》虽然获得第二位，但作为两大人气系列联动的作品，仅13万不到的销量以及42.22%的消化率实在谈不上令人满意。发售三周的人气作品《跃出 动物之森》总销量已经顺利突破百万，而且发售第四周并且出现缺货的情况下依然有10万份的成绩。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年11月25日～12月1日



1 COD 黑色行动Ⅱ X360

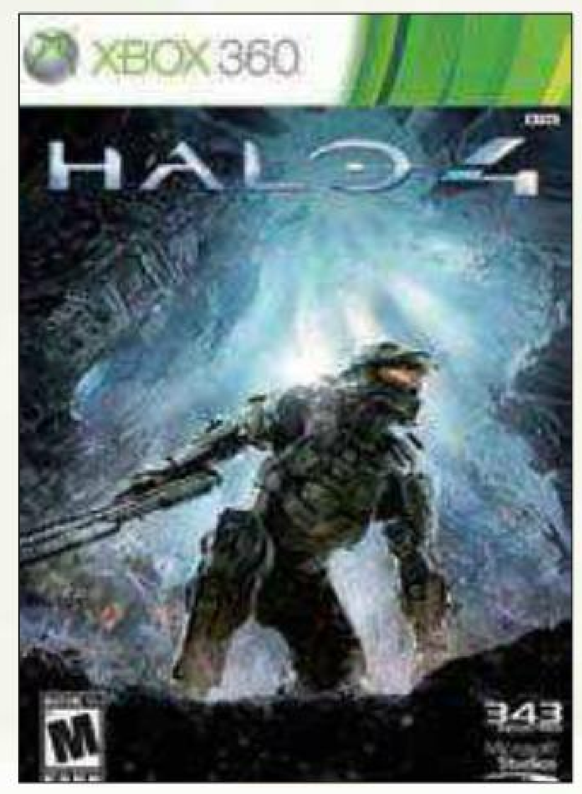
Call of Duty: Black Ops Ⅱ

■Activision ■2012年11月13日发售■主视角射击■上周排位：1

《COD》系列的最新作品，游戏一改以往风格，将背景搬到了近未来，因此各种科幻又不失真实的武器让人耳目一新。本作方方面面的变化都相当大，单机部分加入了多结局以及挑战的设定，使重复价值大增，多人模式也基本保持了以往的水准，丧尸模式大幅强化，诚意十足！

本周：420 491 套　累计：4 705 193 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
2	跳舞吧 4 Just Dance 4	■Ubisoft ■2012年10月9日发售 ■音乐■上周排位：4	◆本周 275 841套 ◆累计 1 086 668套	Wii
3	COD 黑色行动Ⅱ Call of Duty: Black Ops Ⅱ	■Activision ■2012年11月13日发售 ■主视角射击■上周排位：2	◆本周 216 093套 ◆累计 2 688 203套	PS3



4 光环 4 X360

Halo 4

■Microsoft ■2012年11月6日发售■主视角射击■上周排位：3

X360上的扛鼎之作，史诗系列的新篇章。士官长再次苏醒，这次他将面对先行者势力。单人传奇难度让人欲罢不能，挑战乐趣满点。除了波澜壮阔的单机战役外，网战会消耗玩家大量的时间。更有每周不断放出的斯巴达任务，是每个X360玩家都不可错过的作品。

本周：199 873 套　累计：3 503 802 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
5	Kinect 迪士尼乐园大冒险 Kinect: Disneyland Adventures	■Microsoft ■2011年11月15日发售 ■动作■上周排位：10	◆本周 145 705套 ◆累计 856 914套	X360



6 刺客信条Ⅲ PS3

Assassin's Creed Ⅲ

■Ubisoft ■2012年10月30日发售■动作■上周排位：6

本作基于育碧全新的ANVILNEXT引擎开发，同屏NPC人数与游戏地图分别增长或扩大数倍，还采用了动态天气与四季系统，玩家可以看到同一个场景在不同季节的样子。本作分支任务的类型得到极大丰富，首次引入的海战部分气势宏大，是本作全新的闪光点。

本周：141 466 套　累计：1 370 012 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
7	刺客信条Ⅲ Assassin's Creed Ⅲ	■Ubisoft ■2012年10月30日发售 ■动作■上周排位：8	本周 132 608套 累计 1 635 148套	X360
8	极限竞速 4 Forza Motorsport 4	■Microsoft ■2012年10月30日发售 ■竞速■上周排位：14	本周 121 352套 累计 1 103 025套	X360
9	麦登 NFL 13 Madden NFL 13	■EA ■2012年8月28日发售 ■体育■上周排位：18	本周 109 586套 累计 1 452 152套	X360
10	小龙斯派罗 巨人 Skylanders Giants	■Activision ■2012年10月21日发售 ■动作■上周排位：17	本周 105 696套 累计 582 236套	Wii

本周美国销量首位依然是由《COD 黑色行动Ⅱ》占领，游戏发售3周X360版销量已经直逼500万，两个版本总销量更是已经超过700万。另一部X360的主视角射击大作《光环4》表现虽然稍逊与《COD》，但本周依然有接近20玩的成绩占第四位。累计销量也已经超过350了。而上周首发的Wii U软硬件销量平平，随首发的第一方大作《新超级马里奥兄弟U》本周跌出了前10。

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2012年11月18日～11月24日

排名	游戏	厂商/发售	销量	机种
1	COD 黑色行动Ⅱ Call of Duty: Black Ops Ⅱ	■Activision ■2012年11月13日发售 ■主视角射击■已发售时间：2周	◆本周1 239 686套 ◆累计7 449 821套	X360
2	COD 黑色行动Ⅱ Call of Duty: Black Ops Ⅱ	■Activision ■2012年11月13日发售 ■主视角射击■已发售时间：2周	◆本周1 183 752套 ◆累计5 794 449套	PS3
3	光环4 Halo 4	■Microsoft ■2012年11月6日发售 ■主视角射击■已发售时间：3周	◆本周 607 817套 ◆累计5 158 526套	X360
4	跳舞吧4 Just Dance 4	■Ubisoft ■2012年10月9日发售 ■音乐■已发售时间：8周	◆本周 569 302套 ◆累计1 596 466套	Wii
5	杀手47 赦免 Hitman: Absolution	■Square Enix ■2012年11月20日发售 ■动作射击■已发售时间：1周	◆本周 501 081套 ◆累计 501 081套	PS3
6	杀手47 赦免 Hitman: Absolution	■Square Enix ■2012年11月20日发售 ■动作射击■已发售时间：1周	◆本周 488 127套 ◆累计 488 127套	X360
7	刺客信条Ⅲ Assassin's Creed Ⅲ	■Ubisoft ■2012年10月30日发售 ■动作■已发售时间：4周	◆本周 471 345套 ◆累计2 840 396套	PS3
8	刺客信条Ⅲ Assassin's Creed Ⅲ	■Ubisoft ■2012年10月30日发售 ■动作■已发售时间：4周	◆本周 402 324套 ◆累计2 689 597套	X360
9	新超级马里奥兄弟U New Super Mario Bros. U	■Nintendo ■2012年11月18日发售 ■平台动作■已发售时间：1周	◆本周 372 169套 ◆累计 372 169套	Wii U
10	任天堂乐园 Nintendo Land	■Nintendo ■2012年11月18日发售 ■益智■已发售时间：1周	◆本周 352 625套 ◆累计 352 625套	Wii U

上周全球排行榜毫无悬念地由《COD 黑色行动Ⅱ》和《光环4》两部超大作夺得前三甲。《杀手47》凭着游戏出色的素质，两个版本也都纷纷上榜，首周总销量接近100万。紧随其后的是《刺客信条Ⅲ》两个版本，发售4周以来销售状况依然火爆，按照这个势头，如无意外下周应该能顺利突破600万。而随新主机Wii U首发的《新超级马里奥兄弟U》和《任天堂乐园》在各种大作的轰炸下分别位列第9和第10。毕竟是新平台而且目前还只有欧美市场发售，普及率还有待提升，后续表现有待观望。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	11月18日～11月24日	11月11日～11月17日	总销量
1	X360	7 629 612套	9,975 459套	700 052 073套
2	PS3	6 437 735套	7 613 208套	609 022 11套
3	Wii	3 908 257套	1 933 329套	814 808 895套
4	NDS	1 889 012套	1 152 809套	749 106 721套
5	3DS	1 773 006套	1 324 981套	56 084 730套
6	Wii U	1 340 726套	–	1 340 726套
7	PSV	563 139套	333 986套	7 499 614套
8	PSP	397 746套	310 220套	270 282 311套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	11月18日～11月24日	11月11日～11月17日	总销量
1	X360	996 841台	421 203台	71 160 387台
2	PS3	752 337台	344 238台	69 207 421台
3	3DS	615 127台	408 208台	23 121 191台
4	Wii U	462 099台	–	462 099台
5	Wii	387 463台	123 216台	97 490 588台
6	NDS	332 879台	90 229台	152 879 080台
7	PSV	209 641台	102 993台	3 562 768台
8	PSP	52 488台	34 279台	75 377 648台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量

销量总分析

1. 近期大作潮使得杂志页数吃紧，排行榜也受到了波及，消失了两期之后终于又能与大家见面了。这一个月来游戏市场发生了不少变化，日本市场方面有《跃出 动物之森》连续三周榜首，到本周《机战》新作的发售才降了下来。硬件销量方面依然是由3DS遥遥领先，PS3则紧随其后。前段时间销量创新低的PSV本周借助《工作室》和《Fate》的移植使得销量重回5位数，可惜状况依然不容乐观。

2. 美国市场方面上周Wii U顺利首发，不过同时也遇上了《光环4》和《COD》等大作的冲突，也许是消费者对新平台难免抱有观望的心理，因此销售状况不算火爆。而相比之下X360在进几周大作的带动下，硬件销量遥遥领先其他主机，PS3也以微小的优势领先Wii U。

3. 全球市场方面，上周各个平台不仅没有受到Wii U的首发影响，硬件销量反而都出现了激增现象。X360、PS3、PSV都有一倍以上的提升，Wii和NDS增幅甚至超过了两倍。这使得Wii U的前景蒙上了一层迷雾，下周Wii U就会登陆日本市场，表现如何让我们拭目以待。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	11月19日～11月25日	11月12日～11月18日	总销量
1	3DS	518 995套	449 740套	20 758 485套
2	PS3	439 539套	237 574套	51 305 053套
3	PSP	89 758套	104 683套	71 030 081套
4	X360	37 372套	27 936套	11 539 051套
5	Wii	28 781套	26 481套	66 291 756套
6	PSV	21 445套	42 367套	2 273 701套
7	NDS	13 751套	13 556套	174 577 290套
8	PS2	98套	95套	134 536 308套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	11月25日～12月1日	11月18日～11月24日	总销量
1	X360	3 713 229套	4 756 394套	403 404 390套
2	PS3	2 429 922套	3 101 979套	248 988 071套
3	Wii	2 201 900套	2 561 103套	409 642 575套
4	NDS	1 281 950套	1 169 897套	324 404 788套
5	3DS	655 508套	800 233套	19 316 988套
6	Wii U	254 376套	1 051 819套	1 306 195套
7	PSV	223 631套	349 200套	2 675 239套
8	PSP	162 328套	129 294套	94 773 843套

2012 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	11月26日～12月2日	11月19日～11月25日	总销量
1	3DS LL	106 757台	101 667台	1 306 710台
2	3DS	60 651台	60 410台	2 938 794台
3	PS3	29 809台	34 167台	1 021 527台
4	PSP	15 941台	16 903台	736 555台
5	PSV	11 066台	9 712台	616 745台
6	Wii	5 550台	3 590台	442 502台
7	X360	1 217台	1 495台	68 988台
8	PS2	812台	747台	52 068台
9	NDSi LL	248台	241台	36 369台
10	NDSi	209台	211台	29 661台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	11月25日～12月1日	11月18日～11月24日	总销量
1	X360	333 540台	807 798台	37 331 209台
2	PS3	152 860台	429 721台	23 037 805台
3	3DS	132 293台	261 997台	6 675 004台
4	Wii U	130 733台	411 850台	542 583台
5	Wii	109 205台	296 890台	40 241 266台
6	NDS	86 996台	268 266台	51 867 390台
7	PSV	58 887台	138 651台	1 118 790台
8	PSP	5 693台	11 953台	19 601 575台

GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼



第2次超级机器人大战原创世纪

黄金珍藏



PS3
- 第2次スーパーロボット大战OG
- NBGI
- 策略角色扮演
- 2012年11月29日
- 日版

总分 27

[游戏简介] PS3上首款《机战》作品！出场角色和机体均为Banpresto自家出身，并重新整合《EX》、《第4次》、《α》、《第2次α》、《D》、《MX》等多部系列作品的剧情。流程包含全部分支总共93话，配有三种不同难度的模式。高清化的战斗画面是最大看点，游戏本身的素质也相当出众。



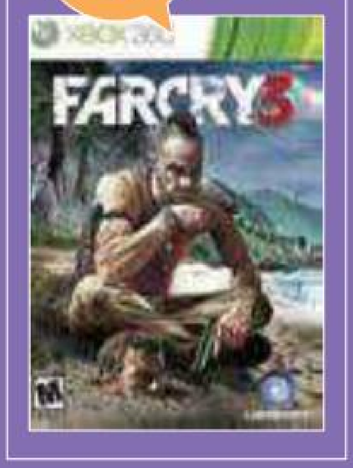
不负高清之名，不仅是战斗画面，地图、过场、建模都有明显进步，实实在在让人感受到巨大的进化。和前作相比虽然出场阵容更加豪华，但由于设计合理，丝毫无损战略性。难度适中，通关后会出现高难度挑战，令各种水平的玩家都能找到乐趣。本作没有辜负玩家这么长时间的期待，望再接再厉！

游戏难度适中，不过熟练度的获得方式多样化，在一周目下全SR还是有一定难度，近百话的关卡和丰富的隐藏要素保证了游戏的可玩性。奖杯也没有特意刁难玩家，在体验全部模式后白金不成问题。当然，游戏最令人欣喜的是高清化的战斗演出，各种搞笑台词也让玩家在紧张的战斗之余得以会心一笑。

作为《机战》高清化的首作，其表现足以让玩家满意。2D+3D的画面组合让视觉有了新的冲击，新系统极限突破让爽快感提升了一个档次。游戏整体难度适中，贴心的帮助系统也为新玩家消除了门槛。而对老玩家来说，大量新旧机体的登场和剧情上的衔结让人激动万分。

孤岛惊魂3

黄金珍藏



多机种 X360/PS3
- Far Cry 3
- Ubisoft
- 主视角射击
- 2012年12月4日
- 美版

总分 28

[游戏简介] 本作是育碧打造的孤岛生存游戏最新作，讲述了主角Jason在荒岛上被海盗俘虏，之后设法在岛上生存并解救同伴的故事。游戏融合了沙箱、角色扮演、射击等内容。玩法丰富且自由度颇高，如果你厌倦了线性流程中的固定打法，想要充分发挥想象力，那么这款游戏一定非常适合你。



这款作品的游戏体验太棒了，玩家可以在小岛上体验孤岛求生，也可以纯粹当做一款打猎游戏，这都要归功于岛上足够丰富的要素。除了这些外，还有更加引人入胜的主线流程。玩家在每次穿梭在幻觉中极具视觉震撼，跌宕起伏的剧情令人投入感倍增。热爱冒险，喜欢自由的玩家千万不要错过了。

比起其他沙箱游戏，本作非常巧妙地把成长这一要素镶嵌到了游戏当中，而且这里指的不只是主角获得经验值并掌握更多能力的过程，也是一个曾经软弱的富家子如何在逆境中靠着图腾信仰和坚定的意志变为一位强大战士的过程。加上其他丰富的游戏元素，本作带来的乐趣非同凡响。

高自由度的本作依旧好玩，地图大要素多，岛屿也做得愈发美丽，比起二代必然是各种进步。主角的行动方式变得多样，部分场合用潜入可以取得更加好的效果，不过想直接开枪屠杀也完全没问题。背景音乐和音效做得很赞，配合出色的画面表现，把岛上疯狂的气氛刻画地淋漓尽致。

PS全明星大乱斗

热血推荐



多机种 PS3/PSV
- PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE
- SCE
- 动作
- 2012年11月20日
- 中英文合版

总分 24

[游戏简介] PS旗下众星云集，并有但丁、雷电等多位第三方游戏明星加盟，20位英雄汇聚。虽说是传统大乱斗游戏的玩法，但规则十分特别，没有体力设定，只能用超杀干掉对手。本作支持PS3版与PSV版联机，同时买PS3版光盘版赠送PSV下载版，并有官方中文版本。



游戏水准超出个人预期，主要是没想到一款乱斗游戏的系统严谨性能够接近于格斗游戏，连续技系统有研究和实用价值。角色的招式丰富程度和还原度令人满意，爽快感、手感等方面也都有不错的表现。缺点是游戏的界面简陋，网战的稳定性不佳，角色平衡性问题希望今后用版本更新进一步加强。

PSV版在界面等画面表现上要朴素一些，但对战部分却丝毫没有缩水的迹象。可以毫不夸张地说所有玩家都能在游戏中找到自己喜欢的角色，每个角色的战斗风格基本都没有重复，充满个性。根据原著设计出来的招式在不错的打击感配合下给人留下深刻的印象，丰富的连段也是本作的一大亮点。

既然是乱斗作品，那么登场人数肯定是比较多的，游戏对于胜负的判定规则比较特别，人气角色基本上都不弱，就看使用者对性能的理解。本作的手感接近格斗游戏，角色的招式花样多，指令的输入时机很有讲究，在练习模式中练练手很适合全面了解系统。对战场景来自各位角色的自家游戏，玩起来很亲切。

COD 黑色行动 解密



PSV

■Call of Duty Black Ops Declassified
■Activision
■主视角射击
■2012年11月13日
■美版

总分 **18**

[游戏简介]《COD 黑色行动 解密》是“《COD》系列”首次登陆掌机平台的作品，游戏以《COD 黑色行动》的背景作为蓝本，由曾制作过 PSV 版《抵抗 燃烧天空》的制作组 Nihilistic Software 制作，得益于 PSV 的机能，家用机版的影音体验得到了较好的还原。



虽说是黑色行动为背景，但游戏各种模式都类似于现代战争中的 OPS 任务，甚至连游戏字体都沿用现代战争中的绿色字体，十分雷人。各种模式乏善可陈，整个游戏过程玩家几乎不会听到家用机版令人称道的激昂背景音乐，沉闷至极。多人模式基本没有办法进行，各种报错、断线让人无法忍受。

没有战役内容，只有类似特别任务和网战，本作比较适合掌机的特性，不过也就意味着游戏分量不足以及不会出现什么大场面。游玩过程中气氛把握欠缺合理性，以往《COD》的火爆感觉荡然无存。好在游戏在枪感等内容的把握上还算到位，可以没事玩两把。网战对于国内来说也显得比较鸡肋。

如果纯从掌机角度出发，本作画面的表现还算过得去。但游戏内容实在少了很多，等于是一个只有 OPS 和生存的《COD 现代战争》，评价自然不会高。受困于掌机的天生不足，游戏的操作比较别扭，需要时间来适应。多人联机本来是游戏的重头，但网络品质令人难以恭维，本该流畅爽快的在线体验荡然全无。

莱顿教授 VS 逆转裁判

热血推荐



3DS

■レイトン教授VS逆转裁判
■Level-5
■文字冒险
■2012年11月29日
■日版

总分 **25**

[游戏简介] 本作是由两大推理向文字冒险游戏中的主角们联袂主演，莱顿教授和成步堂龙一同时被卷入了一场为“魔女审判”为主线的事件当中，为拯救一位无辜的少女而各自大显身手，展开一出出精彩的推理大戏。游戏剧本由“逆转之父”巧舟负责，成步堂的配音则是真人版的演员小栗旬。



语言障碍是卡在玩家与游戏间的一道坎儿，如果你的日语并不出色的话，可能必须要参考攻略才能打通。不过本作的谜题部分基本没有涉及到日语相关的题目，算是个不错的进步。剧情和音乐很出色，有种先抑后扬的节奏感，真相大白的一刻玩家会感到超乎寻常的满足与感动。

游戏系统没有什么新意，基本就是一章是“莱顿玩法”，一章是“逆转玩法”，新增的“盘问”系统也称不上是创新之处。由“逆转之父”巧舟撰写的剧本非常出色，也很符合“莱顿系列”一贯的“在虚幻中隐藏真实”的基调，结局部分相当感人，对于剧情派玩家们来说是个不错的选择。

世界观完全不同的两部作品却能够巧妙结合，玩起来没有违和感，“魔女”这个谜团贯穿故事始终，吸引玩家持续玩下去。莱顿系列中的小金币可以在逆转部分使用，小细节的融合十分很到位。逆转部分继承了系列争辩的爽快感，复数证人的系统也非常有趣，同时 3D 的表现加强了临场感，极具魄力。

圣斗士星矢 Ω 究极小宇宙



PSP

■圣斗士星矢Ω アルティメットコスモ
■NBGI
■格斗
■2012年11月29日
■日版

总分 **16**

[游戏简介] 原作动画是《周刊少年 Jump》的大人气少年漫画《圣斗士星矢》的正统续作，《Ω》的故事以新一代圣斗士为主线，讲述天马座青铜圣斗士光牙和同伴们不畏艰险，和企图统治世界的玛尔斯展开激烈战斗的故事。本作的游戏方式和 PS2 平台的几款作品类似，属于格斗游戏，圣斗士迷不妨尝试一下。



不得不承认本作的游戏体验真是无比糟糕，特别在手感方面更是莫名其妙，整个对战过程完全就是和对手比拼必杀技的性能。而游戏收录的角色也不厚道，登场的黄金圣斗士仅有在动画中出场的几个。不过话说回来，如果你是一名圣斗士迷，且能看得懂日文的话，那么本作倒还值得一玩。

作为一款原创的粉丝向对战类游戏，本作的打击感还算勉强过关，但招式性能、连段系统、平衡性等作为格斗游戏应该注重的地方却经不起推敲。没有引入一般的中下段概念使得游戏的研究性大减，玩家在对战中可以做的事情也非常有限，看似丰富的推荐连段实则只有个别可以在实战中应用。

本作的素质实在是不敢恭维，作为一款格斗游戏，居然没有基本的上下段防御设定，致使本作的投技异常强悍，跟电脑对战单用投技就能取胜的情况时有发生。打击感只能说一般，可用角色虽然不少，但前提是先要打通剧情模式和街机模式数遍。除了原著死忠，相信没多少人能有这耐性吧。

中土守卫者

PSN/XBLA

■2012年12月5日
■14.99美元/1200MSP
■Guardians of Middle-earth ■即时策略
■Warner Bros.

推荐度 **7.0** /10



尽管游戏做得很有诚意，也对使用手柄玩 DOTA 式游戏进行了非常不错的操作优化，但感觉操作起来仍然不如 PC 平台上的同类型游戏便利。游戏附带的教学模式颇为贴心，能够按照玩家自己使用习惯来 DIY 的腰带系统颇有研究价值，而且英雄数量众多，玩起来倒也相当有意思。

三分球大赛

XBLA

■2012年11月20日
■240MSP
■Kinect Sports Gems: 3 Point Contest ■体育
■Microsoft Game

推荐度 **7.0** /10



以 Xbox LIVE 化身形象进行的投篮小游戏，玩家需要通过 Kinect 进行跳跃、投篮等动作。可以选择单人或者多人线上同乐，玩家在过程中可以获得奖章开启新的关卡。游戏的规则简单易懂，任何人都可以轻松上手，是一款非常适合多人同乐、家庭聚会或者锻炼身体的游戏。

新闻资讯 黄金眼



本次有幸随胜负师和九兵卫前往 Capcom 的香港总部采访《鬼泣 DMC》的制作人——江城元秀先生，采访之前由随他一起来的助手内田洋平先生为我们演示了正式版里的关卡、新武器、新模式等全新的内容。本次的报道便为大家揭露这些新的情报，注意文中将以制作人给我们演示的 PS3 版操作来叙述。

■江城先生（左）与内田先生（右）的合影。

新生但丁揭秘 天使与恶魔的完美演绎

《鬼泣 DMC》制作人香港专访

文 狼来了 & 九兵卫 摄影 胜负师 美编 anubis



◀为我们演示的内田先生本身也是一位达人级别的玩家。

正式版中透露的新情报

前所未有的高自由度

正式版的演示分为两个关卡及一个新模式，第一个关卡中但丁会在一个类似于工厂的场景里移动，玩家们可以了解但丁是如何透过女主角凯特的特殊能力进入 Limbo City 的过程。在以往的作品中，推进流程时基本都是“一本道”，而在《鬼泣 DMC》中，因为引入了“天使牵引”和“恶魔拖拽”这两种能帮助但丁在平台之间实现长距离移动的能力，虽然基本流程还是杀敌跑路，但前进的路线却因此变得不再单一。玩家并不需要依照既定的路线来前进，而是可以自由选择前进的路线方向，或是利用但丁的天使和恶魔之力来创建立足点或是配合滑翔等动作实现平台之间的移动，前进的途中，有时候还可以发现隐藏的门（挑战关）等各种要素，为游戏增添了更多乐趣。

坚硬无比的巨无霸 美丽冻人的女法师

在个别空间较大的平台会触发杂兵战，来到工厂关卡的上层后还会出现在试玩版里SOS难度中限定的烈焰骷髅以及新的大型敌人巨无霸，前者需要用恶魔之力的武器才能对其造成伤害，而后者的全身被坚硬的外壳保护着，正面攻击较难奏效，玩家需要引诱它出使出冲撞，然后在它的背后利用恶魔拖拽将其拖翻在地，接着才可以上前对其头部的弱点发起进攻。

在第二个关卡最后的战区中，还出现了一种以魔法为主要攻击手段、外形为女性的敌人，通常时它会在自身周围防护罩的保护下在空中对但丁发动远程冰系攻击，玩家需要先将它的防护罩破坏掉，然后才能对本体造成伤害（制作人推荐用打点较高的天使之镰的○键攻击），破坏护罩后如果没能及时将其消灭，那么在一段时间后它会重新筑起护罩。该种敌人单独出现时基本不会对玩家造成威胁，只不过它通常都会和其他难缠的杂兵一同出现，为我们演示的内田先生就差一点因为忙于对付地面的巨无霸而被空中的女法师偷袭致死（笑）。



▲巨无霸的攻击力极高，不过它的速度不快，玩家可以通过走位来等它露出破绽。

无数跃动的利刃将敌人剿灭——新武器アキュラ

第二个关卡一开始，制作人就亮出了全新的武器——**アキュラ**，它属于天使武器之一，外形像两把巨大的手里剑。与注重速度和范围的天使之镰相比，它的速度和覆盖面更快更广、灵活性更高，而且攻击距离也非常远，它可以将周围的数个敌人一口气拘束，然后再通过剑气给予敌人伤害，又或者将敌人拉到自己的附近后再切换成其他高伤武器来对无防备的敌人进行重创。总得来说**アキュラ**属于辅助性质的武器，攻击力虽然不高，但能在敌人较多的情况下有效地控制住场面，此外一些远处的蓝门也需要利用它的蓄力攻击才能打开。



▲因为新武器还未正式公开，在不允许拍照的情况下只能让大家看看宣传图啦。

道场模式 & 育成要素

该模式在系列中首次登场，相当于一般格斗游戏中的练习模式（Training），该模式无论对新手还是达人玩家来说都是非常实用的。在这个模式中，画面的右侧会列出玩家使用的招式能通过哪些按键派生出其他招式来进行连招，玩家们可藉此了解当自己按下这个攻击键后，接下来可以使用的全部招式，藉此享受本作的战斗乐趣。

游戏中玩家除了可以利用时空神像来获得各种提升道具以强化但丁的基本能力外，还可以透过消费升级点数来让但丁学会各种招式技能，升级点数会随着玩家在游戏中入手累积的红魂或其他要素而增加，因此当玩家在学会新的技能后，可以先前往道场模式尝试这些新的技能，藉此确认并熟悉新的连段组成，让自己在战斗中能更加游刃有余地使用它们。

其他情报

除了新敌人、新武器、新关卡外，演示中我们还察觉到目前公布的5种冷兵器——大剑、镰刀、斧头、拳套、手里剑都可以在战斗中实现实时切换，切换的方法是按方向键的左（天使之力武器）或右（恶魔之力武器）键即可，而方向键上则是切换枪械。切换时没有任何的限制或延迟，玩家可以在连段中通过不断地切换武器来提升华丽度以打出赏心悦目的连段。

回避分为3种，分别是通常状态、天使之力状态以及恶魔之力状态的回避，这里重点说说两种力量的回避。在天使之力状态下允许玩家连续回避两次，第二次的动作是在空间中瞬移，启动速度较一般的回避快，并且在空中也可以发动，利用这种瞬移除了可以迅速地和敌人拉开距离外，还可以实现“敌人攻击→回避躲开→瞬移回到敌人身边继续攻击”这种行如流水的战斗方式。在恶魔之力状态中，如果能在敌人的攻击快要命中但丁的瞬间成功回避（及时回避），那么画面会有一瞬间的拖慢特效，接下来但丁会得到短暂的攻击力加乘，此时用恶魔之斧来攻击敌人会对它们造成巨大的伤害。



◀通常状态下也能发动及时回避，只不过没有拖慢特效以及攻击力加成。

UCG专访《鬼泣DMC》制作人

江城元秀
ESHIRO MOTOHIDE

主要参与作品：《街霸Ⅱ》程序员、《鬼武者2》&《罗马之影》导演、《逆转裁判》&《大神传 小小的太阳》制作人。

内田洋平
UCHIDA YOHEI

职务：隶属“DmC R&D team”，主要负责制作游戏的试玩版以及演示游戏。

Q：首先想请问一下，Capcom选择“忍者理论（Ninja Theory）”来担任《鬼泣DMC》主要开发工作的理由是什么？

江城元秀（以下简称“江城”）：开始这个计划的时候，首先是想做出一个完全不同于前四代的作品，主要是因为系列就这样继续下去的话，玩家群体会变得非常固定，新的玩家很难融入进来，所以我们便提出了“重生”这个概念。作为Capcom全球化战略的一环，于是首先想到了海外的制作团队，Capcom美国分社有个叫做Alex的制作人，他告诉我们在英国有一家做动作游戏的工作室，视觉效果和动作捕捉非常有品味，故事也制作得很棒，这就是“忍者理论”。后来我们亲自去登门拜访，他们的制作人表示一直都非常喜欢《鬼泣》这个系列，非常强烈地希望我们能将这部作品交给“忍者理论”来开发，在这样积极的态度之下，我们最终决定由日本Capcom、美国Capcom以及“忍者理论”一起来共同完成这部新生的作品。

Q：不了解此次DMC制作流程的玩家可能会认为这款游戏完全是由“忍者理论”制作的，但事实上日本Capcom也参与其中，请问日本方面主要负责的是哪些内容？由“忍者理论”参与开发的鬼泣在风格上有哪些地方与以往的作品不同呢？

江城：日本开发部这边由伊津野担任游戏导演（※注：伊津野英昭，《鬼泣》2代~3代导演，《龙之信条》导演）。我们把角色设计与视觉效果这些与游戏艺术设定相关的内容全部交给“忍者理论”来做，但是动作部分包括手感这些则都是由日本Capcom来把握的。去那边访问过好几次，看到他们设计的动作，我们觉得完全不行。比如很简单的挥剑动作，按照欧美的习惯会更加逼真自然，但从动作游戏的角度来说，如果动作之间不能取消（Cancel）的话，就无法保证出招的流畅性和连贯程度。我们的制作人亲自给“忍者理论”的同行慢慢用动作进行示范，沟通了很多次。打击和操作手感是《鬼泣》一直以来的特色所在，所以我们日本Capcom对此的要求也非常严格。总而言之，本作虽然在外观上很像欧美的游戏，但玩起来会发现实质还是日本游戏的感觉。

要说不一样的地方，大的方面像是主角但丁的人设、世界观的设定等等都与以往不同，而细节方面诸如剧情、敌人以及战斗方式也充满了各种全新的要素。本作并不是《鬼泣5》，而是一部完全重生的新作品。



Q：但丁包括他的哥哥维吉尔的新形象在玩家当中有不小的争议，在新形象发布之前应该有进行过内部讨论，请问这样的角色形象是出于什么样的考虑？在玩家有负面声音时又是如何应对的？

江城：关于但丁的人设，完全是按照“忍者理论”的欧美审美观来创作的。既然是重生的作品，我们一开始告诉他们不要拘泥于以前的形象，甚至连“白色的头发”都不需要刻意去顾及，维吉尔也是同样如此。当然，新的角色形象肯定也会有一些消极的反对意见，如果我们去打破“忍者理论”的设定，那他们就完全不知道应该怎么做了。虽然没法保证 100% 的玩家能接受，但我们希望通过游戏出色的剧情、舞台以及各种帅气的动作来缓和这部分玩家的抵触情绪。这是我们在制作游戏时的一种坚持，而经过我们的努力，实际上但丁的脸部造型也进行了小幅度的调整，现在日本的玩家看到 PV 以及玩上体验版之后已经不再像以前那么在意这个问题了，越来越多的人会觉得这样的但丁其实也很帅呢（笑）。

Q：本作的剧情与之前作品的关联性大吗？

江城：几乎没有什么关联吧。尽管整个《鬼泣》系列”的空间理念、恶魔以及天使设定被保留了下来，新作中一些场景和武器的命名也维持了系列的风格，但故事方面与前几作完全不同，包括但丁的身分设定也是如此。大家可以把本作看作是完全独立的一款作品。

Q：以往作品中登场的女主角在本作中有露脸的机会吗？

江城：对于以往作品中女性角色，我们并未打算让她们在本作中登场，非要在游戏里加入和前几作相似的女性，这样会显得很奇怪。就算万一有的话，现在也还不能向大家公开。因为这次采用了全新的世界观，所以还是希望大家更多地关注原创的剧情，欧美风格的故事相比纯日式的《鬼泣》应该别有一番魅力，也更有电影表现力。

Q：请问对本作的玩家定位是系列的玩家，还是希望可以吸收更多新玩家？如果想要扩大玩家群体，您认为本作的吸引力在哪些方面？

江城：我们的目标用户首先肯定是系列的老玩家，但也不能让新的用户群体觉得很难融入进来。只要是喜欢动作游戏的，都能对本作感兴趣，这就是我们的定位。要说最吸引新玩家的地方，应该还是游戏会让他们觉得玩起来的动作很酷很爽快，通过不断地尝试，慢慢发掘不同的招式组合，动作方面的自由度会让人惊叹自己组合出来的招式变得越来越帅，这也是“《鬼泣》系列”的魅力之一。

另外，我们在本作里面为新玩家准备了贴心的“道场模式（Training）”，这样可以让大家掌握到更易懂更实用的招式，同时进行自由练习。

Q：从 DEMO 以及已经公布的成就列表来看，游戏的难度还是非常高的，就动作游戏而言，您觉得在难度控制上最重要的是哪几点？怎样设计才能激起玩家的挑战欲望，又不至于有过多的挫败感？

江城：难易度的调整对于所有动作游戏来说都是一个难题，Capcom 的动作游戏向来对此也特别重视。虽然也准备了“Human”这些较为简单的难度，但不少玩家跟我们说，非常喜欢《鬼泣》初代那种受到一下攻击就很容易濒死的感觉，所以我们也设置了例如“Son Of Sparta”这样更有挑战性的难度。《鬼泣 DMC》的难度倒没有做得像初代那么极端，因为要面向更广的玩家群体。之所以会觉得体验版有点难可能是因为还不适应操作，正式版游戏会慢慢让玩家上手，所以会好很多。

Q：PS3 版和 Xbox360 版是同时开发的吗？

江城：没错，是同时进行开发的。

Q：游戏会有多少种武器？您个人喜欢哪一种武器？

江城：武器的数量目前还不能公开（笑），请大家在游戏发售之前期待一下。我自己最喜欢“拳套”这个武器啦，击打敌人的时候很有力量感，而且演出的特写也非常酷。

Q：音乐风格貌似有很大不同，是有意为之吗？

江城：《鬼泣 DMC》的音乐部分也是由“忍者理论”负责的，他们强烈要求承担这部分的工作。具体而言，本作的音乐由两组创作团队来分别谱曲，然后再由“忍者理论”的音乐制作人进行混音再插入到游戏中去。另外一点他们所挑战的是，在战斗中根据玩家不断提升的华丽度评价，背景音乐也会变得更加“华丽”，从最初只有旋律没有歌声到高评价之下演绎歌曲激昂的高潮部分，这种感觉非常棒！

Q：请问正式版里是否会考虑重新加入锁定敌人的设定呢？

江城：关于“锁定系统”的取消一言难尽，主要是为了简化操作，防止玩家在实时切换时出现手忙脚乱的情况，这点我们也犹豫了很久。因为本作中玩家可以将敌人拉到自己身边，所以没有锁定功能问题也不是很大，此外游戏中“只有在玩家视野范围内的敌人才会对主角发起攻击”，因此也不会出现“受到不知来自何处的攻击”这样的尴尬状况，这是我们特地为此做出的让步，正式版中也不会加入“锁定系统”。

Q：试玩版中没有看到“挑衅”的动作，这个动作在以往的作品中有着维持华丽度等作用，正式版中会有吗？

江城：这个问题有点难以回答呢（苦笑），虽然现在很想和大家聊这个话题，不过目前因为一些“大人的原因”真的不太好讲，大家玩到游戏的时候就肯定知道了。

Q：空中连段一直是系列的一大特色，本作将“挑空”这个动作单独设定在一个按键上，这是否表示空中连段在战斗时的比重是有史以来最高的呢？

江城：《鬼泣 DMC》的空中战斗确实很重要，我们也为此设置了很多可玩的要素，包括空中连段的强化以及滞留时间的延长，所以这部分会变得非常爽快。当然，如果是不擅长空中战斗的玩家也不要紧，但丁同样可以在地面中做出各种攻击连段以及回避动作，战斗难度不会因此变高。总之我们还是很推荐玩家去多多尝试空中的战斗啦！

Q：我们已经知道维吉尔将作为 DLC 的内容提供给玩家们下载，那么今后是否还将陆续地推出各种付费下载的关卡或角色服装？是否考虑会通过（付费）DLC 来增加武器或者挑战等其他要素呢？

江城：关于 DLC 的内容除了已经公开的，现在还不能公布太多内容。

Q：感谢您接受我们的采访！

江城：请期待游戏的正式发售吧！

来自制作人的小礼物

为了回报国内众多《鬼泣》粉丝多年来的热爱与支持，本作的制作人准备了几份小小的礼物带给 UCG 的读者，只要发来电子邮件（ucg@ucg.cn）并写下几句自己与“《鬼泣》系列”的感言，即可参加抽奖并获得由 Capcom 提供的《鬼泣 DMC》制作人亲笔签名海报 1 张或是游戏主题手机壳任意 1 款（共 3 种型号，每种型号 2 款，随机送出），邮件截止时间为 2013 年 1 月 20 日，标题请注明“参与《鬼泣 DMC》官方礼物抽奖”，各位 FANS 快来参与吧！



▲从左往右对应的手机型号分别是苹果的iPhone5、三星的i9300和GALAXY Note II。



■江城先生正在为海报签名。

文 稀饭

一窥盛典阵容！AGS 媒体试玩会实录

本月 5 日，本人代表《游戏机实用技术》杂志，非常荣幸地参加了 SCEH 举办的 AGS 媒体试玩会。在这个专门为游戏媒体而举办的试玩会上，有多款即将在 AGS 出场的游戏提供试玩，其中包括了备受关注的《战神 超凡》和《潜龙谍影崛起 复仇》，还有由名制作人稻船敬二打造的 PSV 大作《灵魂献祭》，甚至有 Capcom 经典系列的续作《失落的星球 3》和改编自经典漫画作品的《真 · 北斗无双》。更多精彩内容，请看下面的报导。





■交给新厂商打造的《失落的星球3》有着什么样的素质？在AGS各位玩家可以亲身去体验。

本次 AGS 试玩会中，SCEH 提供了多款备受期待的作品的试玩，这些试玩版基本上是 E3 或 TGS 曾提供过的 DEMO，不过绝大部分国内玩家应该都尚未有缘玩上，这一次在 AGS 中就能够亲身尝试。其中《战神 超凡》的试玩版游戏华丽程度甚至比以往更强，连在 SCEH 特意请来的圣诞小姐也玩得入迷了，连被稀饭我偷拍都浑然不觉。

这次试玩的内容包括《战神 超凡》、《真 · 北斗无双》、《上古卷轴Ⅴ 天际》繁体中文版、《失落的星球 3》、《潜龙谍影崛起 复仇》、《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3》、《限界凸骑》、《AKB1/149 恋爱总选举》和《灵魂献祭》，算得上是类型广泛种类丰富。而且这只是本届 AGS 展出游戏中很小的一部分，在展会正式开始时，将会有总共 88 款游戏供玩家们试玩，保证玩家们可以一次过玩个痛快。

除了精彩的游戏试玩，本次试玩会中，SCEH 也向媒体展示了本次 AGS 提供的奖品和会场特卖商品，其中包括极其罕有的港版《真 · 北斗无双》主题 T 恤，上面印有健次郎的经典台词“你已经死了！”，限量 50 件，各位《北斗》迷们不可错过。同时现场也接受预定《战神 超凡》的 AGS 会场限定铁盒套装，价值 788 港币，附送一个战神主题的“战神杯”，而且铁盒套装中本身附有两个奎托斯的金属雕像，一个是经典造型，一个则是在本作当中特有的造型。



■琳琅满目的赠品摆满了整张桌子，各位读者是否已经看到自己的心仪之物了？



同时，AGS 会场中还会举行幸运大抽奖，只要在会场中购买了任何 PSN 下载内容或点卡，就可以获赠 PSN+ 暖手包一个，并且得到一次抽奖机会。本次展会的奖品极其丰富，最吸引人的莫过于价值 1 万 4 千港币的“终极家庭娱乐套装”，内含 Sony BRAVIA HX850 系列的 40 寸高清 3D 电视，配送金属底座和两副 3D 眼镜，还有 PlayStation Move 的入门套装和名为 PlayStation3 Ultimate Pack 的主机套装，内含一台 500GB 版本的最新型 PS3，和《战神Ⅲ》以及《未知海域 2 纵横贼道》两款畅销游戏。如果能够抽中这个“终极家庭娱乐套装”，就可以立刻开始享受一切 PS3 上提供的优秀游戏。

除了令人垂涎欲滴的大奖，本次抽奖活动中还有其他充满了吸引力的奖品，包括了被称为未来科技的 HMZ-T2 3D 头戴式显示器，只要戴上这个充满了未来感的设备，玩家们就无需依靠电视也能玩 PS3 游戏，而且效果一点也不输大型电视哦。去年底新推出的 PSV 掌机自然也是奖品之一，而且 SCEH 还非常贴心地为这台掌机附上了价值 888 美元的 PSN 点卡，让玩家能够尽情享受 PSN 上专属于 PSV 的优秀下载内容。

如此多的精彩内容，各位读者们是否已经对今年的 AGS 充满了期待？本月 21 日至 24 日，湾仔会议展览中心举办的亚洲游戏展 2012 期待着大家的光临！







▶现场还有装扮传神的雷电登场表演舞剑，幸好手中的武士刀只是道具，不然在游戏中的切箱子场面就会重现在试玩会现场了。

PlayStation®

PlayStation®
游戏专页

快要进入圣诞月，到处开始弥漫节日气氛，PS Store 当然要为大家准备最欢欣的圣诞游戏优惠！今年的 PS Store 游戏优惠将于 11 月 29 日至明年 1 月 8 日推出，并且每周更新！头炮优惠是PS3™、PSP®、PS Vita 都适合玩的minis游戏，有 5 款最人气 minis 游戏套装，包括《A Space Shooter for 2 Bucks!》、《Zombie Racers》、《Hysteria Project》等。另外同期还有 PS2 经典游戏，包括《GOD HAND》、《Castlevania》、《死魂曲》等，亦推出由 5 折起的优惠！



PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博
http://weibo.com/PSasia
"PS电玩大本营"腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

多乐猫结交好友变身为人类？

在 PS Vita 的独家免费应用程序《大伙乐相伴》里，你的目标就是结交 100 名好友，协助多乐猫达成愿望，变成人类。通过你的个人档案、Facebook 或 Twitter 连结，你可找到好友提议，只要跟他们交换名片、发出交友邀请，便可增加好友数目以扩大庭院。你亦可和好友在地牢展开旅程和战斗；亦可进行如清洁海滩等的工作来赚取得分，自定义名片或获得新服装！透过此应用来增加好友的数目等同扩展你的 PS Vita 好友名单，让你有更多志同道合的玩家一同游玩在线游戏！



大伙乐相伴

游戏平台：PS Vita｜推出日期：已推出
价格：免费｜销售平台：PlayStation®Store

《灾厄》于PS Vita上重生

最新的PS Vita游戏《灾厄(MALICIOUS REBIRTH)》在其 PS3™ 版本的故事上，再带来因为战争再次爆发而展开的"再诞编"。在一贯油画般柔美的画风，幻想风格的世界观及优美的背景音乐下，新章节中大幅度增加战斗的规模，亦为主角带来多种新动作、新武器。而拥有更强大力量的神秘新头目们将会登场，让你可更自由地选择对抗的头目故事展开方式，再次揭开激烈战争序幕。



MALICIOUS REBIRTH（日文版）

游戏平台：PS Vita｜推出日期：热卖中
价格：128港元｜销售平台：PlayStation®Store

大家一起激跳《江南Style》！

"Hey…Sexy LADY…Uh….OPPA GANGNAM STYLE!" 热爆全球的韩国"鸟叔"PSY 的《江南 Style》可谓无人不知，但是听着歌跳他的"骑马舞"，你可能还是半桶水！不过不用担心，因为跳舞游戏《跳舞吧 4（Just Dance 4）》已于 PS Store 推出《江南 Style》的追加内容，在家中好好练习，即使现场大跳马舞都毫不为难！



**Just Dance 4
"Psy – Gangnam Style"**

游戏平台：PS3™｜推出日期：热卖中
价格：20港元｜销售平台：PlayStation®Store

杀手47的全新武器及服装

如果你正在游玩《杀手 47 赦免（Hitman: Absolution）》，你将面对一个困难的抉择。因为一大堆追加内容将于 PS Store 蜂拥而至，包括各种武器和服装。虽然不能尽录所有追加，但"Suit and Gun Collection"绝对是重点推介。因为此追加内容能让你以超酷姿态完成任务，一次性下载 4 款服装："Deus Ex/Adam Jensen 套装"、"高科技套装"、"高锟套装"、"公众敌人套装"；还有 4 款武器："Deus Ex 手枪"、"Bartoli 定制手枪"、"Bronson M1928 冲锋枪"及"Krugermeier"手枪。如果你拿不定主意购买哪一款武器，这个追加内容包正好替你作主！



Hitman: Absolution Suit and Gun Collection 及其他 12 款追加内容

游戏平台：PS3™｜推出日期：热卖中
价格：8~48港元｜销售平台：PlayStation®Store

超值推介，全新游戏系列！

相信不少玩家因为种种原因而错过了某些 PS3 的游戏大作，心里总有一些遗憾。但现在，这个遗憾可以用超值价弥补！SCEH 宣布刚推出名为"PlayStation®3 Ultimate Pack"的套装及"Ultra POP PS3™ 游戏系列"。

"PlayStation®3 Ultimate Pack"套装可以满足玩家希望拥有新型 PS3 的愿望，内有至酷木炭黑色的新型 PS3 500GB 一部以及两款精选 PS3 游戏。而最新公布的 Ultimate Pack 内有经典大作 PS3 游戏《God of War™ III PlayStation®3 the Best（亚洲中英文合版）》及《UNCHARTED 2: Among Thieves™ Game of the Year Edition（亚洲中英文合版）》，并且以优惠价 2280 港元出售。

"Ultra POP PS3™ 游戏系列"则包括一系列曾经发售的 PS3 游戏，现以惊喜价 148 港元起发售。收纳于系列中的游戏款款精彩，例如有悬疑冒险游戏：围绕折纸杀人魔及爱子遭人绑架的建筑师的故事为主线，并加入体感模式玩法的《Heavy Rain Move Edition》、动作冒险游戏：需要在开放式世界中面临种种善恶考验的《inFAMOUS（亚洲中英文合版）》，以及合家欢动作游戏：以《Toy Story》电影为游戏剧情的《TOY STORY 3》等。每一款都是玩家必玩精选，还有更多游戏将被收录在系列之内，好好把握这个黄金机会，把它们带回家吧！







PS Vita也有PS Plus服务！

PlayStation®Plus（PS Plus）服务终于扩展至 PS Vita 平台！与现时 PS3™ 系统一样，PS Plus 将继续为大家带来精彩的免费游戏、折扣优惠及其他独有功能！会员只须把 PS Vita 更新至 v2.00，便可下载指定免费 PS Vita 及其他游戏，包括《Uncharted: Golden Abyss》、《Unit 13》以及经典游戏《格斗之王 98》和《铁拳 2》等。另外，亚洲地区会员更可优先游玩《Rocketbirds: Hardboiled Chicken》PS Vita 版！而现正拥有 PS Plus 会籍的 PS3™ 玩家将可同时在 PS3™ 和 PS Vita 上享受 PS Plus 功能和服务并无需额外付款。如此吸引人的优惠，你绝对不能错过！

**PlayStation®Plus 30 天会籍 /
PlayStation®Plus 365 天会籍**

游戏平台：PS3™及 PS Vita
价格：38港元(30天)/233港元(365天)
销售平台：PlayStation®Store





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS", "PlayStation", "ΔOXO" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"Sony" is a registered trademark of Sony Corporation.

中国移动通信
CHINA MOBILE
移动信息专家



广快惠捷

中国移动随e行，依托中国移动优势网络，面向全国31个省市提供无线上网服务，超过400万的WLAN接入点密集覆盖，优质无线信号，方便随心选择。

覆盖更广 速度更快 资费优惠 接入便捷

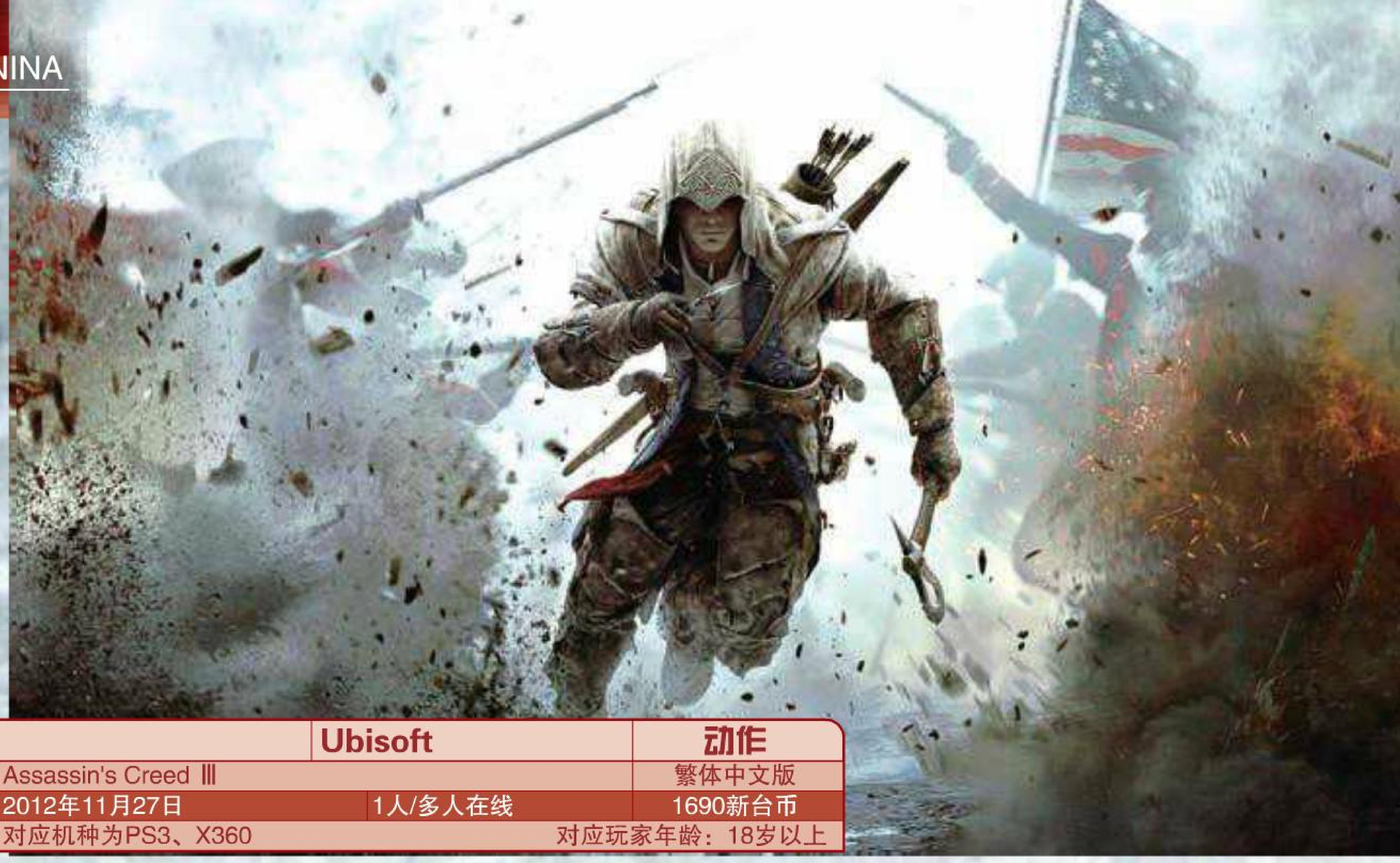
随e行,我的随身互联网

随e行

移动改变生活

文 铃 美编 NINA

ASSASSIN'S CREED III



刺客信条Ⅲ	Ubisoft		动作
多机种	Assassin's Creed Ⅲ		繁体中文版
	2012年11月27日	1人/多人在线	1690新台币
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：18岁以上

由于中文版的延期，那些从一开始就打定主意要买中文版的玩家又经历了数天的煎熬，好在等待时间不长，相信应该不会影响大家的游戏体验。311期的《刺客信条Ⅲ》攻略以英文版撰写，考虑到购买中文版的玩家也很多，因此这里就给出游戏中一些关键词的双版本对照表，供有需要的玩家查看。

主要角色、团体及城市名称

英文版	中文版
CONNOR	康纳
DESMOND MILES	戴斯蒙・迈而斯
EZIO AUDITORE	艾吉欧・奥狄托雷
ALTAIR IBN-LA'AHAD	阿泰而・伊本拉阿哈德
ACHILLES DAVENPORT	阿基里斯・达芬波特
ROBERT FAULKNER	罗伯特・福克纳
SAMUEL ADAMS	山缪・亚当斯
ISRAEL PUTNAM	伊斯雷・普特南
BENJAMIN FRANKLIN	班杰明・富兰克林
HAYTHAM KENWAY	海而森・肯威
CHARLES LEE	查而斯・李
BENJAMIN CHURCH	班杰明・丘奇
WILLIAM JOHNSON	威廉・强森
JOHN PITCAIRN	约翰・彼凯恩
THOMAS HICKEY	汤马斯・希基
GEORGE WASHINGTON	乔治・华盛顿
MINERVA	密涅瓦
JUNO	朱诺
ASSASSIN	刺客
TEMPLAR	圣殿骑士
FIRST CIVILIZATION	第一文明
NEW YORK	纽约
BOSTON	波士顿
FRONTIER	开拓地/荒野
HOMESTEAD	家园

主要行动关键词与武器名称

英文版	中文版
INCOGNITO	不知名人物/匿踪
NOTORIETY	恶名值
INTERACT	互动
SYNCHRONIZATION	同步
UNARMED	空手
HIDDEN BLADE	袖剑/隐刃
SWORD	剑
TOMAHAWK	战斧
PISTOL	手枪
BOW	弓
ROPE DARTS	绳标
SMOKE BOMBS	烟雾炸弹
POISON DARTS	毒镖
TRIP MINE	绊线地雷
SNARES	陷阱
BAIT	诱饵
HORSE WHISTLE	马哨

英文版	中文版
THROW MONEY	丢掷金钱
STOCKPILE	贮存仓库
CRAFTING	打造
TRADING	交易

地图重要标记与传送点名称

英文版	中文版
PIVOTS PLANT	轴心植入
HARBORMASTER	港务长官
FAST TRAVEL	快速旅行
SET MARKER	设置标记
TAVERN	酒馆
ALMANAC	年鉴
FEATHER	羽毛
TREASURE	宝箱
PEG LEG TRINKET	老独脚任务
LIBERATION MISSION	解放任务
FORT	堡垒
COURIER MISSION	信使任务
HOMESTEAD MISSION	家园任务
ASSASSINATION CONTRACT	暗杀契约
MAIN MISSION	主线任务
NAVAL MISSION	海军任务
PRIVATEER CONTRACT	私掠者契约
ATTACK CONVOY	攻击运送队
DELIVERY REQUEST	收集需求
FRONTIERSMEN	拓荒者
HUNTING SOCIETY	狩猎协会
THIEF	盗贼
VIEWPOINT	观察点
TOWN CRIER	街头公告员
PRINTER'S SHOP	印刷店
INTERACTIVE CONVERSATION	互动对话
MINIGAME	迷你游戏
SOUTH MARKET	南方市场
OLD DUTCH CHURCH	旧荷兰教堂
TRINITY CHURCH	三一教堂
BREWERY	酿酒厂
CITY HALL	市政厅
ST PAUL'S CHAPEL	圣保罗礼拜堂
NORTH DUTCH CHURCH	北荷兰教堂
PRESBYTERIAN CHURCH	长老会教堂
WEST COUNTRYSIDE	西方城郊



英文版	中文版
EAST COUNTRYSIDE	东方城郊
BOWLING GREEN	滚球草坪
DOWNTOWN CENTER	市中心
BOSTON GATE	波士顿大门
EAST FIELDS	东方田野
SOUTH COMMONS	南方公地
FORT HILL	希尔堡
KING'S CHAPEL	国王礼拜堂
BEACON HILL	灯塔山
CROWM COFFEE HOUSE	皇冠咖啡屋
GREEN DRAGON TRAVERN	绿龙酒馆
NORTH PORT	北港
OLD NORTH CHURCH	旧北教堂



狩猎区、猎物、小游戏名称

英文版	中文版
DAVENPORT HOMESTEAD	达文波特家园
BLACK CREEK	黑溪
KANIEN:KEH	卡尼耶可
JOHN'S TOWN	约翰镇
DIAMOND BASIN	钻石盆地
GREAT PIECE HILLS	大片山
VALLEY FORGE	福吉谷
CONCORD	康科德
LEXINGTON	列星顿
PACKANACK	派卡纳克
TROY'S WOOD	特洛伊林地
SCOTCH PLAINS	苏格兰平原
MONMOUTH	蒙茅斯
BOBCAT	山猫
ELK	麋鹿
HARE	野兔
BEAVER	海狸
FOX	狐狸
DEER	鹿
COUGAR	美洲狮
WOLF	狼
RACCOON	浣熊
BEAR	熊
NINE MEN'S MORRIS	莫里斯九子棋
TWELVE MEN'S MORRIS	莫里斯十二子棋
CHECKERS	西洋跳棋
FANORONA	迂棋
BOWLS	滚球

TIP 中文版有些细小的调整，比如波士顿倾茶任务的附加条件必须在防御住对方的攻击后，按B/○键把英军扯下水才算数。

©2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

实用技术 特快专递

中国移动通信
CHINA MOBILE
移动信息专家

惠

WLAN标准资费
0.05元/分钟
多种套餐轻松选



广快惠捷

中国移动随e行WLAN标准资费，每分钟仅0.05元，同时优选丰富套餐种类，方便您轻松选择，包时长套餐：轻松月结，便捷无忧；包流量套餐：不限时长，轻松乐享。WLAN时长卡：随时随地，按需购买。更多随e行WLAN资费详情及优惠活动，请详询10086。

覆盖更广 速度更快 资费优惠 接入便捷

随e行,我的随身互联网

随e行

移动改变生活



自2005年末X360发售之后，业界从此进入了高清时代。在这漫长的7年时间之中，除了X360上有个《机战XO》，就再也没出过一个高清《机战》。因此本作的发售有如一剂强心针，注入了所有喜欢《机战》的玩家的内心深处。游戏的素质也无愧于这么多年的等待，除了画面上的进化，流程长度也十分厚道。如果你的钢之魂还未消散，那么请毫不犹豫地加进来！如果你至今还没有PS3，那么今年你的圣诞礼物就不用多想啦！

限于篇幅的关系，本期只能先上系统和流程，研究和剧情会在下期与大家见面，还请见谅。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 纱迦＆洛克
美编 心の永恒

第2次スーパーロボット大戦OG

第2次超级机器人大战 原创世纪	NBGI		策略角色扮演
PS3	第2次スーパーロボット大戦OG		日版
	2012年11月29日	1人	7980日元
	无对应周边		

操作篇

对于一款战棋游戏来说，只要了解○为确认、×为取消、方向键控制光标，就可以顺利玩下去了。不过《机战》作为一款诞生已久的悠久系列，经过这么多年的进化下来，早已催生出一套独特的快捷操作，本作更是又有进化。因此本文将彻底跳开死板的按键说明，直接介绍各种方便实用的快捷操作。

实用常规技巧

所有玩家最常用的两个快捷操作，自然是复位和自动读档。复位的操作为同时按下L1、L2、R1、R2、SELECT、START这6个键。而在使用复位的操作后立刻按住SELECT键不放，即可自动读取战场中断存档。



在菜单画面中，当光标指向人物或机体时，都可以按△键查看更具体的说明，在人物或机体的能力画面再按△键则会跳到人物事典。在剧情、事典中如果出现蓝色的专有名词，可以按□键来查询其含义。

剧情画面中，按○可跳过当前台词，△可查看对话履历。用↑、↓键可以开启自动阅读模式，共有4种速度可选。按R1+○为高速跳过对话，按R1+START为跳过整段对话。

最后，凡是当你看到不明白的东西时，记得按SELECT键可以发动帮助系统。

战场快捷操作

按键	作用
START	切换地图显示方式
右摇杆	调整视角，具体效果视地图显示方式而定
按下左摇杆	在战场上使用或取消标记，可用以确定射程等
×	查看地形资料
SELECT	打开/关闭说明文字
L1/R1	切换我方未行动单位
L2/R2	切换敌方单位

在我方决定移动范围时，按住R1键可以直接选择最远距离，在此状态下会直接跳过移动的过程一步到位，从而节省大量时间。但注意如果最远距离有障碍物或敌人，那么不能用这个办法移动到次远距离。敌方移动时也可以用R1加速，而攻击时如果射程内有复数目标，也可以通过L1、L2、R1、R2来进行切换。

战斗快捷操作

选定目标在开始战斗之前，按△键可以开关战斗动画，按下右摇杆可以决定是否使用援护攻击或援护防御，L2/R2可以切换敌我双方的攻击目标示意，□键可以使用精神（仅限我方回合内）。而在敌方回合内如我方受到敌方攻击，除了上述操作外，还可以直接用L1（长机）/R1（僚机）来切换行动，包括战斗、回避和防御。

打开战斗动画之后，玩家可以按住○键加速播放战斗动画，也可以按×键来跳过战斗动画，但如此一来将不会显示战斗结果。本作的加速动画功能比过去快得多。

关闭战斗动画之后，在简易表示画面中按住○键可以加快战斗进程。如果想看具体结果需要适当停止加速。

数据篇

对于不少《机战》玩家来说，"《OG》系列"因为没有版权作品，吸引力要小一些。不过对于那些喜欢战棋游戏，又对日本机器人动画不怎么感冒的人来说，"《OG》系列"是他们接触《机战》的最佳选择。下面将简单地介绍一下那些对新手来说可能会造成困扰的数据设定，此外对于一些和系列其他作品有别的设定也将单独说明。

地形适应

地形适应分为3种，机师、机体和武器，由高到低分为S、A、B、C、D这5个级别。



机师和机体的地形适应需要结合起来看，最终结果将影响战斗时的回避率和防御力，具体如下表所示。本作的一大特色是空B的机体占绝大多数，大部分时候在地面上走会更加安全。武器的地形适应则是影响威力，S级的武器可谓弥足珍贵。

机体＼机师	S	A	B	C	D
S	S	S	A	B	B
A	S	A	B	B	C
B	A	B	B	C	C
C	B	B	C	C	D
D	B	C	C	D	D

©SRWOG PROJECT

击坠数、气力、体积差

击坠数代表玩家击坠过的敌机数量，达到 50 之后会获得 ACE 奖励，具体为出击时气力 +5，击坠敌机时获得的资金 1.2 倍，同时根据机师的不同还会有单独的奖励，游戏中以エ－スボ－ナス标记。由于本作可继承击坠数，因此 ACE 奖励在 EX HARD 难度下将非常有效。



气力除了满足武器和技能的发动条件之外，只影响机体的攻击力和防御力。气力初始值为 100，上限为 150，学习“气力限界突破”后可达到 170。

每个机体都有体积设定，从小到大依次分为 SS、S、M、L、LL 这 5 个级别。本作取消了因体积差造成的伤害值变化，体积差的惟一效果是影响回避率，越小的机体其回避率越高。

精神

精神指令是机战的特色系统，每一个机师都拥有 5 个独立精神 +1 个双人精神（只能做副驾驶的机师没有双人精神）。每个精神都要消耗所需的 SP 点数才能发动，注意双人精神会消耗小队中两人份的 SP（不会消耗副驾驶的 SP）。SP 点数可以通过升级和学习技能增加。下面是全精神列表

精神	对象	效果
侦察	敌方一机	能够查看未战斗过的敌方机体数据
集中	自己	一回合内提升30%命中・回避
必中	自己	一回合内命中率100%，但对“ひらめき”无效
感应	我方一机	让我方一机拥有“必中”效果
ひらめき	自己	100%回避攻击
直感	自己	“必中”+“ひらめき”
かく乱	敌方全体	一回合内敌方全体的命中率降低50%，但“必中”效果不受影响
加速	本队	移动力+3
狙击	自己	射程1和MAP兵器外的所有武器射程+2
突击	自己	一回合内MAP外的所有武器均能移动后使用
同调	本队	同小队的两名机师的六项数值采取较高一方的数据
热血	自己	攻击力变为200%，无法与“魂”并用
魂	自己	攻击力变为250%，无法与“热血”并用
斗志	本队	攻击必定发动会心一击
幸运	本队	战斗获得的资金变为200%
祝福	我方小队	让我方小队拥有“幸运”效果
努力	本队	战斗获得的经验变为200%
应援	我方小队	让我方小队拥有“努力”效果
修行	本队	战斗获得的PP变为200%
强袭	自己	同时使用“加速”+“突击”+“直击”
爱	自己	同时使用“加速”+“热血”+“必中”+“气合”+“努力”+“幸运”+“ひらめき”
直击	自己	无视敌人的护罩和援护防御，对目标发动攻击
铁壁	自己	一回合内受到的伤害为25%
信念	本队	一回合内受到的伤害为25%，并且抵御异常状态
不屈	自己	一次战斗中所受的伤害最高10HP
连击	本队	击破敌人后能再次行动，不过敌方小队有两机的情况下必须两机都击破才能发挥效果
觉醒	本队	行动次数+1
再动	我方小队	让行动过的我方单位能再次行动
信赖	我方一队	回复我方一机2000HP
友情	我方小队	回复我方小队全部HP
绊	我方全体	回复我方全员HP最大值的50%
根性	自己	回复HP最大值的30%
ド根性	自己	回复全部HP
祈り	我方小队	解除我方任意小队的异常状态
てかげん	自己	在能击坠敌人的情况下让其剩余10点HP（需技量高于敌人）
气合	自己	气力+10
气迫	自己	气力+30
激励	我方一机	让我方一机气力+10
大激励	我方全体	让我方全员气力+5
脱力	敌方一机	让敌方一机气力-10
期待	我方一机	让我方一机回复50SP
补给	我方一机	让我方一机回复EN和残弹，并不会降低气力

精神研究

1. 双人精神只能存在于小队之中。例如玩家使用了觉醒之后选择解散小队，那么觉醒效果就会消失，就算再次恢复组队也不能恢复。不过像气迫这种纯数值变化的双人精神例外。

2. 部分精神既有单人版也有双人版，如气迫。这种精神在单人版中仅对使用者有效，但在双人版中是对双方有效的。

3. 双人精神同调这次十分给力，其效果为该关长期有效！有了这个精神，就连能力孱弱如**ラッセル**之流也能成为主力。但和其他双人精神一样，一旦解散小队，同调的效果就会消失。

4. 本作中手加减（**てかげん**）成为珍稀精神，虽然拥有者多达 4 人，但考虑到技量上的需求，两个母舰直接被排除，而**サフィ－ネ**加入太迟，因此实用者只剩下**リシュウ**。幸好老爷子实力够强，机体也很威，多用不是坏事。

5. 信念是相当实用的精神，等于是铁壁加全异常状态无效，加上又是双人精神，可以让队友也一举翻身。

6. 本作拥有 SP 回复的角色只有 5 人，而且此项技能无法通过 PP 来学习，这 5 位分别是**ギリアム**、**ラ－ダ**、**モニカ**、**マイ**、**アルフィミィ**。其对应的双人精神分别为**かく**乱、期待、大激励、绊、期待。可以将他们两两组队，这样在没有回合限制而 BOSS 又没有 HP 回复的关卡中，等于是拥有理论上的无限可能。



7. 提供几个重点精神的拥有者：补给——**アヤ**、**フィオナ**；期待——**ツグミ**、**ラ－ダ**、**プレシア**、**ショウコ**、**グラキエ－ス**；脱力——**ミオ**、**エクセレン**、**サフィ－ネ**；**てかげん**——**ショ－ン**、**アヅキ**、**リシュウ**、**サフィ－ネ**；再动——**ラトゥ－ネ**、**ラ－ダ**；觉醒——**クスハ**、**リュウセイ**、**ギリアム**、**リョウト**、**アクセル**、**ショウコ**；**かく**乱——**ギリアム**、**ヴィレッタ**、**シュウ**、**ラミア**、**ラウル**；魂——**リョウト**、**カチ－ナ**、**カイ**。

机师技能

本作中每个机师都拥有 6 个特殊スキル槽，代表着每人最多可以习得 6 项机师技能。其中每个角色都天生拥有数项机师技能，还可以通过消耗 PP 来习得新的机师技能（即养成）。PP 值只能通过击坠敌机或熟练度奖励才能获得。不过部分机师技能会打着 ※ 号，这代表该项技能为先天技能，这种技能无法用 PP 来习得，也无法用其他特技覆盖。

先天技能

技能	效果
统率	能够发动极限突破
指挥官	指挥范围内的我方全员增加命中和回避
インファイト	根据技能等级增加格斗武器的攻击力和机体的移动力
ガンファイト	根据技能等级增加射击武器的攻击力和射程
アタッカ-	给予敌人的伤害增加1.2倍，气力130以上发动
SP回復	每回合回复10点SP
天才	命中、回避、会心一击率增加20%
预知	敌方行动回合内，最终回避率增加30%，气力130以上发动
念动力	根据技能等级增加命中和回避率
超能力	根据技能等级增加命中、回避和会心一击率。
强运	获得资金1.2倍
ラッキ-	无视任何精神和技能，命中、回避、会心一击率必定100%，但只有一定几率才能发动

后天技能

技能	效果
援护攻击	可以发动援护攻击，技能等级影响每回合的发动次数
再攻击	当己方比对方的技量高出20时，在敌方反击之后可以自己对自己发动一次援护攻击
援护防御	可以发动援护防御，技能等级影响每回合的发动次数
リベンジ	反击威力1.2倍
集中力	精神指令的SP消耗变为80%
SPアップ	增加SP值
斗争心	出击时气力+5
战意高扬	每回合己方行动时气力+2
气力+（回避）	成功回避敌人攻击时，在原有气力增减情况上气力+1
气力+（命中）	成功命中敌人攻击时，在原有气力增减情况上气力+1
气力+(ダメ－ジ)	被敌人的攻击命中时，在原有气力增减情况上气力+1
气力+（击破）	敌机被击坠时，在原有气力增减情况上气力+1

自定义快捷操作 在战场上将光标指向空地然后按○键，即可调出菜单。之后选择**システム**→设定 1→**クイックコマンド**，即可自定义当光标指向作战单位及空地时按□/△键的功能。玩家可根据自己的喜好来自定义功能。注意在默认状态下当光标指向地图上时按△可以切换小队显示模式，更改设置后无效。

后天技能	
技能	效果
气力界限突破	气力上限达到170
カウンター	受到敌人攻击时抢先反击，技能等级影响发生几率
连续攻击	可以使用连续攻击，一次性攻击的目标数等于技能等级+1
连携攻击	援护攻击的威力不减
集束攻击	队长攻击僚机时的伤害低下减少20%
Eセーブ	武器消费的EN值变为70%
Bセーブ	武器的最大弹数变为1.5倍
EXPアップ	获得的经验值1.2倍
ラ-ニング	僚机在战斗中获得的经验值、PP和长机一样
ヒット&アウェイ	不移动就攻击的情况下，攻击后还可以移动
修理技能	使用修理时回复的HP增加20%
补给技能	可以移动后使用补给
见切り	气力130以上时命中、回避率增加10%
ガード	气力130以上时受到的伤害变为80%
底力	HP低下时命中、回避、装甲、会心一击率上升，HP越少效果越强
连续行动	气力120以上时摧毁敌方小队后可以赢得一次行动机会，每回合每机仅限一次。

技能研究

1. 本作不少强力技能都需要花费极高的PP，在一周目要想习得比较麻烦。这里推荐一种不算最佳但省事方便的选择，那就是气力+（击破）配合气力界限突破，气力增加后的高攻高防十分实惠，而且可以连续发动数次“极限突破”。“再攻击”也算是低投资高回报的典型，但高于对方技量20的条件比较苛刻，需因材施教，有同调精神的机师也可以习得。其余的例如“リベンジ”，“集中力”、“Eセ－ブ”、“Bセ－ブ”等可以按照机体的需要来。二线机师毫不犹豫，首推习得ラ－ニング。

2. “连续行动”技能虽然在BOSS战中帮助不大，但在取得SR点上有很大的作用。在组队的双方单位都习得“连续行动”的情况下，一机先攻击并击破敌人，而后切换主单位，继续行动，击破敌人后会再次获得行动机会。此时可以依据情况解散后分开攻击，如此一来一共有四次行动机会。如果配合“连击”和“再动”等精神技能，在一回合内的行动回数还能增加。不过380点的高PP消费在一周目有些可望而不可及。天生拥有此技能的机师只有两人，分别是アクア和イング。

3. 本作机师的初始技能等级不再随着等级的增加而上升，这意味着要想提升这些技能的效果就得靠PP。带※号的先天技能如指挥官、念动力的等级则依然会随机师等级而提升。

改造



养成是针对机师的，而改造就是针对机体的。养成需要消耗PP，而改造需要消耗金钱。本作的改造可以分为三种：固有武器改造、外挂武器改造、机体改造。

本作的武器改造不再分项进行，而是一次到位，省去了不少麻烦，不再需要费心研究合体技威力与哪招有关。不过这种改造仅限于固有武器，外挂武器需要单独进行改造，虽然消耗奖金不多，但需要每个武器分别改造，因此不是实用武器的话就不要浪费资金了。

机体改造则是分为HP、EN、装甲、运动性、照准值五项分别进行，一周目最多改造10段。如果将这5项全部改到最大值，还可以获得全改造奖励。全改造奖励除了10项共通奖励之外，还会根据机体特性给予一种特殊奖励。10项共通奖励只能选择其中一种，如果当时不能决定，可以暂时放弃，日后随时可选，但一旦选定则无法更改。

全改造可选奖励
最大HP+10%
最大EN+10%
装甲值+10%
运动性+10%
照准值+10%
移动力+1
机体地形适应“空”变为S
机体地形适应“陆”变为S
机体地形适应“海”变为S
机体地形适应“宇”变为S

SR点



SR点就是俗称的熟练度，游戏中除了序章和最终话之外，每关都有SR点设定。要想获得SR点，必须满足对应的SR点条件，这个条件在游戏中会列出来。SR点关系到不少内容，包括：

·难度。当玩家的SR点获得率达到80%时，游戏会自动进入HARD难度，反之则为NORMAL。HARD难度中出现的敌人数量会变多，敌机的改造段数+3，并会出现更强的敌人。NORMAL难度除了敌人变少变弱之外，通过战斗获得的资金是HARD的1.2倍。

·PP。取得SR点时，在场的我方全体机师将获得10点PP。

·结局。当玩家结束第59话时，如果总SR点低于40（不含40），那么将会进入结局A(总长61话），反之则会进入结局B(总长63话）。

如果玩家GAME OVER后选择重来，之前的一切状态均可保留，但将再不能获得SR点。

战斗篇

战斗当然是系列的重头。《OGS》首创的双机组队制不仅保持了高出场数，而且又不像《α》系列”那么繁琐。本作则在这方面又有加强，使得其战斗系统又有了全新的进化！

双机单位

本作的作战单位可以是单个机体，也可以是双机单位（**ツインユニット**）。双机单位的好处多多，下面简述一下：

·可以使用双人精神。

·双机装备的能力格效果共享。

·可以双机同时攻击。

·长机（**メイン**）和僚机（**サブ**）在战斗后都可以获得经验值和PP。

·出战时一个双机单位只占一个名额。

·可以随时拆分，再与其他机体组合。

·信赖补正的等级上升。

但双机单位也有一些限制，这包括：

·长机攻击僚机，或僚机攻击长机时，造成的伤害会减少到65%。习得技能“集束攻击”后可以让长机攻击僚机的伤害提高至85%。

·双机同时进攻时有遭受敌方的全体攻击反击的风险。

·移动时需综合双方的移动力和移动类型。

武器种类

在选择武器时，种别这一类会标注武器属性，分为合体、MAP、C、ALL、W、F这六种。其中F所代表的极限突破是本作重要新系统，会单独介绍。

合体攻击



标记为“合体”。合体攻击不仅无视防护罩，而且禁止敌人发动援护防御和反击。此外如果发动合体攻击的两个机体在同一队中，那么援护攻击的威力会变为1.2倍！但本作的援护攻击可以使用合体攻击，，甚至能用同一合体技进行援护攻击，如果把主力分散开来更是可以同时用4个合体技攻击，不用说自然效率更胜一筹！

合体攻击对站位的要求不高，只要发动对象在周围八格或同一小队内即可，一方即使已经行动过也没有



关系。但参与合体攻击的双方都必须满足使用条件才行。

虽然本作只增加了一个合体技，但不少合体技的动画都经过重新制作。下面为大家列出本作的全部合体攻击！

招名	机体/机师1	机体/机师2	机体/机师3
ランペ–ジ・ゴ–スト	アルトアイゼン・リ–ゼ/キョウスケ	ライン・ヴァイスリッタ–/エクセレン	–
ロイヤルハ–トブレイカ–	フェアリオン・S/ラトゥ–ニ	フェアリオン・G/シャイン	–
フォ–メ–ションR	R–1/リュウセイ	R–2パワ–ド/ライ	R–3パワ–ド/アヤ
天上天下念动连击拳	R–1/リュウセイ	ART–1/マイ	–
天上天下一击必杀炮	SRX/リュウセイ	R–GUNパワ–ド/ヴィレッタ	–
天上天下一击必杀炮	SRX/リュウセイ	R–GUNパワ–ド/マイ	–
龙卷斩舰刀	ダイゼンガ–/ゼンガ–	アウセンザイタ–/レ–ツェル	–
ツインバ–ドストライク	ビルトビルガ–/アラド	ビルトファルケン/ゼオラ	–
E.D.N	アルトアイゼン・リ–ゼ/キョウスケ	フリッケライ・ガイスト	–

和《OGS》一样，本作的天上天下一击必杀炮也分ヴィレッタ和マイ两个版本。总的来说，ヴィレッタ版射程远，消耗少，气力要求低；マイ版射程近，消耗大，气力要求高，但威力大。

全体攻击

标记为“ALL”，是可以同时攻击敌方小队两架机体的武器。全体攻击不能和单体攻击混用，但可以让长机和僚机同时用全体攻击进攻。使用全体攻击时不能发动再攻击，敌方也不能发动援护防御。

带有“W”标记的全体攻击，表示可以进行双重攻击（ダブルアタック）。双重攻击是指当敌方有两个小队左右上下邻接时，可以用全体攻击同时攻击这两个小队，也就是最多可以同时攻击4架敌机。双重攻击除了具备全体攻击的特性外，顺带挨打的那个小队还不能反击，不过双重攻击造成的EN和弹数消耗也是两倍。

地图兵器

标记为“MAP”。不用说，这自然是魔装机神们的强项。地图兵器分为可识别敌我和不可识别敌我这两种，不可识别的地图兵器会对范围内的作战单位不分敌我进行无差别攻击。受到地图兵器攻击时，不仅不能反击和援护防御，而且不能选择回避或防御。不过地图兵器只能单发使用，再攻击、援护攻击无效，而且用地图兵器轰死敌人时拿到的经验值和PP会变少，不过资金不变，因此是一次性赚取大量金钱的好机会。

连续攻击

标记为“C”，是コンビネ–ション的首字。这是本作新增的系统。当敌方小队左右上下邻接时，就可以发动连续攻击一次性重创多个敌人。不过发动连续攻击除了得有带C属性的武器外，机师还得拥有连续攻击这个技能，而该技能的等级数+1就是一次连续攻击最多所能攻击到的目标数量。连续攻击和地图兵器差不多，攻击方不能发动援护攻击，挨打方不能发动援护防御。此外，如果敌方小队有两架机体，那么是算两个目标而非一个目标。连续攻击最多同时攻击5个敌人，从第2个敌人开始命中率会依次按70%、65%、60%、55%开始下降，因此实用性并不算高。不过连续攻击仅消耗1份弹数和EN，这点比双重攻击要强。

极限突破

日文全称为**マキシマムブレイク**，这是本作新增系统中最重要的一个，中期大量很难击破的BOSS全靠这招来摆平，而发动条件也比较苛刻。

首先来看一下极限突破的整个过程。极限突破是由4机合作进攻，首先4机会统一用带F标记的兵器进行一次攻击，之后再分别以玩家所选择的招式进攻。发动的小队可以使用热血、魂来增加威力，协助的小队不能使用热血、魂但可以使用斗志，而且攻击不算援护攻击，因此威力不会有损失。发动结束后，发起攻击的小队的两名机师的气力会下降10点，此外整个过程不能使用援护攻击和再攻击，敌人不能进行援护防御。

和正常情况下4机援护进攻相比，极限突破多了一开始的4人攻击，然后协助的小队攻击力不会打折，因此威力比正常情况下4机援护要大得多，你甚至可以用4个合体技来发动极限突破，伤害一次过10万也不是问题。但如此强力的攻击必然有不少限制条件，下面就介绍一下发动极限突破的条件。

1. 必须由四机分两队分别参与进攻，四机的机师气力必须全部在140以上。发动时两队必须上下左右相邻，且均处于可行动状态。

2. 四机必须都有武器种类为“F”的武器，且目标一定要在该武器的射程之内。

3. 发动者必须有“统率”技能。

初学者最容易犯的错误就是爱用合体攻击。由于必须四机分别参与进攻，因此如果四机中有能发动合体技的两机或三机，选择合体攻击就不能发动极限突破。此外统率这个技能是天生技能，不能用PP学习，换句话说整个游戏里只有**キョウスケ**、**アヤ**、**ヴィレッタ**、**カチ–ナ**和**カイ**这5人能发动极限突破。



能力格

这是本作新增的系统。能力格和一贯的强化芯片有点类似，每个机师和机体上都有3个能力格，可以装3个能力（アビリティ）。本作一共有21种能力，各种效果都有，而且不乏一些实用能力。但能力格比较特殊的一点在于，同种能力必须每凑齐3个才能发挥其效果。机师和机体一共6个能力格，即可以发动两种能力，再加上同队另外一机一人的6个，等于一队可以发动4个共享能力。



关于能力格需要注意的是，每种能力每3个才能发挥作用，而且同种能力只能发挥一次效果。也就是说，装1~2个同种能力是无效的，而装3~12个同种能力等同于只装3个。另外能力格可以混装，只要双机双人凑起来正好有3个即可，但很明显还是分别在每个机体每个机师身上装3个同种能力会更易于操作。

能力格的入手方法主要靠新角色加入，此外打败极少数敌人后也能拿到新的能力格。

武器换装

“《OG》系列”的特色之一就是外挂武器，在菜单中的武器换装选项可以给机体增加或移除武器。不过游戏中并不是所有的机体都可以外挂武器，只有标明**ウェポンゲ–ジ**的机体才能外挂武器。**ウェポンゲ–ジ**可以看成容量，所有外挂武器都有不同的容量设定，如果超出该机体的容量上限则不能外挂。

外挂武器的改造与固定武器分开，必须单独改造。虽然大部分外挂武器都不强，但依然可以有效地弥补部分机体的缺点。修理装置和补给装置以其仅耗5点容量的性能傲视群雄，给母舰挂上之后十分省心。此外外挂武器中有不少强力的特殊效果武器，虽然不再有《OGS》的行动不能弹，但给**レオナ**这种有直击的队员挂上几个如装甲下降、照准值下降、之类的武器，在实战中还是十分给力的。

援护攻击/防御

援护攻击的发动条件包括以下5点：

1. 援护方和发动方上下左右邻接。

2. 援护方本回合内未曾行动过。

3. 援护方拥有援护攻击技能，且残留有援护攻击次数。

4. 援护方拥有可以进入发动方所在地形的移动类型。

5. 援护方有能命中目标的武器。

6. 援护方未曾参与发动方的合体攻击。

援护攻击的特性是命中率增加20%，但造成的伤害会下降为75%。

人格分裂？ ラミア在战斗中经常会说出一些特殊台词，看来她的发音装置一直没好。她甚至还会变出像《无限的边境》中的阿娴一样的性格，当然这两位本来也就是同一位声优，也算是同一系列的产物，台词共通倒也不稀奇。大家平时要多观察一下她的战斗画面哦！

习得技能“连携攻击”后，可以完全保证百分百的威力。



援护防御的条件与援护攻击类似（2除外），援护方受到的伤害会下降为50%。发动援护攻击时，如果受攻击方成功回避，或是受到伤害为零时，则会取消援护防御。后者虽然比较贴心，但在部分关卡中反而会成为拿SR点的障碍，要特别当心。

包围

当多名我方队员和目标上下左右邻接时，就会发动包围效果。当2～3个小队包围目标时，我方攻击造成的伤害增加5%。4个小队将目标团团围住时，伤害将增加到10%，十分给力！不过注意就算敌人已经被四面包围，包围的那4个小队进攻时依然只有5%的伤害加成。

信赖补正

信赖补正几乎都是系列的隐藏属性，很少会直接标出来，本作也不例外。对于熟悉剧情的人来说，大部分信赖补正的对象都不难猜，但小部分只好等官方公布资料了。信赖补正的发动条件是双方邻接或组队，按性质可以分为以下三类：



友情：双方为同一部队出身，或是平时私交密切。补正效果为命中、回避率增加。

爱情：最容易识别的补正关系，效果为伤害增加。

对手：将对方视为生平劲敌的两人，效果为会心一击率增加。

心得篇

由于时间关系，目前本作有不少隐藏要素还不太清楚。这里只能点到为止，有机会的话再为大家补完，这点还请大家多多见谅。

改造继承

本作的改造继承可谓毫无惊喜。要特别注意的是**アルブレード・カスタム**和**アッシュ**、**コンパチブルカイザー**和**Gバンカラン**这两对其实是不继承改造的。

原机	后续机
アッシュ	エグゼクスバイン
ファイター・ロア	コンパチブルカイザー
ヴァルシオーネ	ヴァルシオーネR
龙人机	龙虎王・虎龙王
エール・シュヴァリアー	ジエアン・シュヴァリアー
ブランシュネージュ	デア・ブランシュネージュ
ガルムレイド	ガルムレイド・ブレイズ
サーベラス	サーベラス・イグナイト

通关特典

通关后系统依然会询问玩家是否要保存通关存档，读取这个存档除了可以在继承的情况下开始二周目游戏外，也能挑战难度更高的EX HARD模式，多周目游戏可以继承的项目为金钱、PP值、击坠数，不过每周目继承的倍率不同，在二周目下继承50%、三周目75%、四周目100%。

通关两遍会出现SPECIAL模式（也有未出现的情况，具体条件未明），该模式保持了一贯的15改特色。



关于EX HARD模式

这回的EX HARD模式变本加厉，在该模式下无法改造机体和养成角色，敌人的强度高于普通模式，并且难度固定在HARD。同时一周目中加入时自带数段改造的我方同伴也全部恢复为零改状态。

关于EX HARD模式，这里先给出一些建议供大家参考。

1. 活用信赖补正、援护攻击、援护防御。

2. 拥有“SP回复”的角色是绝对主力。



3. 要多利用优势地形作战。注意地形附加的防御和回避效果，必须停在地上才能发挥。

4. 由于继承部分击坠数，ACE奖励算是少有的能帮上忙的设定，要注意平均击坠数。

5. 当我方拥有两部补给机时，可以采用一贯的99级互补大法，令难度大幅下降。

6. 第三次分支不推荐走宇宙路线，该路线最后一关堪称全路线最难关。

最后一点，记得多SAVE……

隐藏要素

本作隐藏要素多集中于强化部件、追加武装、外挂武器，目前已知的隐藏机体只有《机战D》的フォルテギガス。由于目前条件不明，只能列出已知条件的几个，其他内容下期研究补完。其他已知的隐藏要素为外挂武器ブーストハンマー、シシオウブレード、グラビトン・ランチャー。

魔装机神众的追加武装

正树路线，在17话结束前，マサキ、テュッティ、ミオ、プレシア4人的击坠数之和超过100。

琉妮路线，在17话结束前，リューネ、ヤンロン、ザッシュ3人的击坠数之和超过75。

满足以上条件后，从第44话开始加入的魔装机神众便会追加全新武装。

ダイゼンガ-的追加武装

打过第42话时如果ゼンガ-的击坠数超过60，过关后会追加两个新招。新招都是远距离攻击，还有一式全体攻击，真是如虎添翼般的存在。

强化部件：勇者の印

第37话中，用ミチル至少击坠3台量产型ジンライ便可入手。

强化部件：钢の魂

打过第49话后，当レフィーナ和テツヤ的击坠数超过55时便会入手。



外挂武器：MTDMシュ-タ-

第43话用アイビス至少击坠8架敌机，且过关时アイビス的击坠数超过50。

流程图

话数	标题	
第0话	プロローグ	
第1话	星なき空	
分岐	ヒリュウ改に立ち寄らない(ラ・ギアス编 マサキの章)	ヒリュウ改に立ち寄る(ラ・ギアス编 リューネの章)
第2话	召唤	地底世界
第3话	イモータルの迎击	孤狼との再会
第4话	ソラティス神殿	ダンク市の攻防
第5话	デモン・ハック	それぞれの正义
第6话	コーラルキャニオン	胞子の谷
第7话	丧われた记忆	サプライズド・アタック
第8话	ザムジードの心	信念と疑惑
第9话	囚われの王女	ヴォルクルスの影
第10话	王都への路	カークスの真意
第11话	カークスの野望	异界の剑
第12话	テリウス出奔	遭遇
第13话	野心の代偿	カークスの目
第14话	邪神の胎动	セブ神殿
第15话	フェイルの暗	シュテドニアス追击
第16话	违えた道	败军の将
第17话	决战、デュラクシール	超魔装机エウリード
第18话	「混乱」からの使者	
第19话	手负いの狼	
第20话	空を望む骑士	
第21话	黑焰の狩人	
第22话	黑き迅雷	
第23话	厌客再来	
第24话	地球を护る剑	
第25话	苏る青龙	
第26话	ミクスト・トルーパーズ	
第27话	南极の门	
第28话	その名は"破灭"	
第29话	摇れる矛先	
分岐	地上	宇宙
第30话	常夜の世界	苍光なき宇宙
第31话	影の军团	远方からの刺客
第32话	アイス・ドール	呼应する伪核
第33话	伪面の报复者	系がる缘
第34话	流星と彗星	ダブル・インターセプト
第35话	漆黑の虎、冰の白刃	追逃逆转
第36话	运命の风	不可视の扉
第37话	顽铁番町Gバンカラン	
第38话	四神邂逅	
第39话	狼と犬达	
第40话	苍炎の逆鳞	
第41话	妄念に操られし者(前篇)	
第42话	妄念に操られし者(後篇)	
第43话	辉きを一つに	
第44话	特异点崩坏	
第45话	凶鸟は三度死ぬ	
第46话	リューネ・カプリッチオ	
第47话	トーチカ奇袭	
第48话	深秘なる存在	
第49话	斗志、炎に燃ゆる	
第50话	去来交差点	
第51话	风の呼び声	
第52话	私に、さよならを	
第53话	封印の予兆	
分岐	地上	宇宙
第54话	天盖の下で	神の牢狱
第55话	雷迅升星	ゲストとインスペクター
第56话	红の圣诞祭(前篇)	オペレーション・レコンキスタ
第57话	红の圣诞祭(後篇)	激震の白い大地
第58话	クライシス・ポイント	
第59话	デザイア	
分岐	SR小于40	SR大于40
第60话	四龙の长	ラスト・クライ
第61话	封印战争	机人大战
第62话	–	母なる星の护り神
最终话	–	古の忌忆

流程要点

序章 プロローグ

胜利条件：第三回合内到达指定地点

败北条件：1. 第三回合内未满足胜利条件；2. ？？？被击落

SR 取得条件：无

①虽然胜利条件是在 3 回合内到达指定地点，其实将**アリエイル**的 HP 打下一定程度就能自动发展剧情。因此开战后建议不要急着逃跑，挂上精神"集中"和敌人周旋，切记在敌方第一回合使用回避应付**アリエイル**的攻击，这样至少可以解决一台敌机，之后再通过反击**アリエイル**触发剧情过关。

第1话 星なき空

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一人被击落

SR 取得条件：アイビス击落 2 机、ラウル击落 1 机

① SR 点要求两人各击落要求的数量，进入第三回合会触发剧情使敌人强制撤退，因此 SR 要在前两回合达成。虽然我方的能力要远高于敌人，但最好让ラウル挂上精神"集中"，否则有 MISS 的可能。

※ 在整备界面进入第 2 话前要求选择分支，其中第一项和飞龙号一起行动（B 路线），初始主力是响介 + 琉妮；而第二项则跟钢铁号共同行动（A 路线），初始主力为正树 + 艾克塞琳。

击破演出 用特定招式击破敌人后会有特殊镜头，这就是击破演出。本作中拥有击破演出的招式数量更多，基本上除了量产机之外的机体，最后一两招都会有击破演出，制作人的用心之处可见一斑。面对如此有诚意的制作，大家可要好好观摩哦！

第2话A 召唤

胜利条件：敌全灭
败北条件：マサキ被击落
SR取得条件：击落ガ－リオン，其在HP低于4500以下时强制撤退

①风之魔装机神的能力可以轻松碾压对手，全灭敌人后エクセレン驾驶纯白骑士登场；

②增援的DC士兵能力和之前的山贼相比稍有提升，ガ－リオン的HP低于一定程度便会撤退，运用援护攻击或是マサキ的最后一招都能轻松秒杀。

※エクセレン的技能“ヒット＆アウェイ”在攻击之后还能再次选择移动。

第3话A イモータルの迎击

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方任意一机被击落
SR取得条件：敌全灭，同时不能让敌人的数量少于3机

①注意敌人的第二波增援会出现在リョウト（第二回合增援）的初始位置附近，可以先将他适当移开；

②本次的SR条件比较苛刻，最好的方法是先用低威力的武器将BOSS和身边的两个杂兵打至残血，再使用マサキ的地图炮一举歼灭；

③将初期敌人击破后钢铁号和イルム出现在地图左方，同时地图左上方出现大量敌人增援。

※マサキ的地图炮不仅移动后可以攻击，而且具有敌我识别的效果，在人群中使用能大大加快讨伐速度。

※本关是取得奖杯“奇迹の生还”和“ギリギリセ－フ”的绝佳地点，当钢铁号和イルム出现后让他们与敌人增援战斗，杂兵会专心攻击钢铁号，BOSS会盯着イルム打，记得剩下1个杂兵时钢铁号要全程防御（イルム可攻击BOSS加快损血速度）。イルム的HP下降到底力完全发动后BOSS除了最后一招外贴身距离只能打掉他10HP，根据自己的血量和BOSS的残留EN调整行动，期间注意不要让イルム处于钢铁号的指挥范围内，否则BOSS几乎打不到他；钢铁号方面，先让杂兵将自己的EN打光无法发动护罩，之后根据情况选择回避或防御调整伤害，必要时也可用上“铁壁”，让自己的HP低于190迎来我方回合即可。



第4话A ソラティス神殿

胜利条件：敌全灭
败北条件：主舰被击落
SR取得条件：第三回合内全灭敌人

①SR点需要我方在三回合内全灭敌人，建议让マサキ变形前去清理左上方敌人，其余战力则留在中路消灭敌人的大部队。至于右边的两名敌人，在第二回合アイビス会作为援军出现在我方初始地点右侧，交给她即可。

第5话A デモン・ハック

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方任意一机被击落
SR取得条件：在第两回合内击落7机

①能飞行的小队可以跨过道路直接袭击地图右方的敌人，因此本关兵分两路比较好，利用小队系统在限定时间内击落7机并不是难事。全灭敌人后BOSS出现在地图中央的祭坛上；

②击破BOSS后新敌人出现在地图左端，拥有31000的HP，而且命中率不低，纯白骑士这种皮薄的机体最好先使用回避方面的精神再参与战斗。注意这货在HP低于7500的情况下便会撤退，不过凭借小队系统＋援护攻击完全可以干掉他（推荐マサキ主攻，エクセレン援护）。

第6话A コーラルキャニオン



胜利条件：全灭除了移动要塞、R-2、R-3、R-GUN以外的所有敌人
败北条件：1.主舰坠毁；2.胜利条件中的任意一机被击落
SR取得条件：不能让R-2、R-3、R-GUN任意一机受到伤害

①如果之前的SR都取得的话，本关的难度变为HARD，关卡难度会有相应提升，如果实在觉得太难可以通过不取得SR的方法降低难度；

②注意R-2、R-3、R-GUN会主动攻击我方单位，战斗时不要一时手滑攻击到它们；

③第4回合水之魔装机神救出被抓为人质的マイ，剧情过后マイ驾驶R-1登场，被控制的SRX小队也回归我军，同时BOSS身边出现大量杂兵；

④移动要塞皮糙肉厚，最好先将周围的杂兵清光再集中火力消灭，注意贴近它就无法使用全体攻击，如此一来他对我方的威胁就降低不少。

※水之魔装机神拥有修理能力，能够回复友军/自己的体力。

第7话A 奪われた记忆

胜利条件：敌全灭
败北条件：主舰被击落
SR取得条件：在第三回合内击落15机

①在后方的敌人并不会主动出击，想要获得SR点必须派几个高移动部队直接冲入敌阵。第二回合ユウキ和カ－ラ会作为增援出现在地图右侧，两人的命中率有点悲剧，别忘了使用“集中”；

②取得SR点后可以专心料理两个BOSS，注意他们HP在40%左右会撤退。

第8话A ザムジードの心

胜利条件：敌全灭
败北条件：1.主舰被击落；2.マサキ、テュッティ、ミオ任意一人被击落
SR取得条件：在第二回合（我方行动）内击落10机

①本关想要取得SR点颇有难度，首先左边的几个敌人是必须要在第一回合结束前消灭至2台左右（最多只能保留3台），其次最好把纯白骑士这种移动距离和攻击距离都不错的机体放置在靠右侧，开场后使用精神“集中”去削弱中间的敌人。到了第二回合，先让左边的部队将左上的敌人清光，之后让マサキ对中间的敌人使用MAP武器，如果在第一回合纯白骑士的反击都命中的话，接下来派几名高机动部队补刀即可。进入第二回合（敌方行动）时地图各处都会出现不同数量的敌人增援，记得让生存能力不强的单位使用精神再进入敌方回合；

②第三回合（敌方行动）时BOSSザムヅ－ド驾驶机体出击，注意ザムヅ－ド的能力很高，而且会盯着マサキ打。

第9话A 囚われの王女

胜利条件：击破ソディウム级移动要塞
败北条件：主舰被击落
SR取得条件：在第五回合（我方行动）内全灭除了ソディウム移动要塞外的敌人



①开场记得派2～3个二线单位前去消灭右方的敌人，当敌人小于12机时被囚禁的王女セニア会作为我方增援出现在移动要塞旁边，同时败北条件中追加“不能让セニア被击落”的条件；

②王女出现后附近的敌方单位都会以她作为优先攻击的目标，好在她能够自我修理，并拥有精神“集中”，加上水之魔装机神的“信赖”足够支撑到大部队赶来。

第10话A 王都への路

胜利条件：击破ギルド－ラ
败北条件：1. 主舰被击落；2. ミオ、プレシア任意一人被击落
SR取得条件：在第三回合内，击破除了ギルド－ラ、ケルベリオン・アヴニ－ル外的15机

①之前一直不怎么出彩的**ミオ**在本关换乘土之魔装机神，实力也一并大增，她的ACE奖励是“脱力”消耗20SP，有爱的玩家不妨培养一下；

②本关的敌人布置非常分散，不要吝啬R-2的精神“加速”。当敌机少于一定数量时**シオ**作为敌方增援出现在地图左中（HP低于50%时撤退，以现在的火力很难击破），集中火力击破BOSS即可过关。

第11话A カ－クスの野望

胜利条件：敌全灭
败北条件：主舰被击落
SR取得条件：在第四回合（我方行动）内全灭敌人



①建议将队伍分为左右两路分别击杀来犯的敌人。**マサキ**的MAP武器在本关将大显神威，并且有很高几率解锁奖杯“一网打尽！？”，BOSS的HP不低，最好空出一回合解决他。

第12话A テリウス出奔

胜利条件：**ソルガディ**的HP低于5500
败北条件：主舰被击落
SR取得条件：在第五回合内达成胜利条件

①本关要达成SR点条件非常容易，不过达成条件后敌方全军便会强制撤退，最好等到第五回合再集中火力将**ソルガディ**的体力打进5500，注意三个BOSS的HP低于8000的时候便会撤退。

第13话A 野心の代偿

胜利条件：击破ソディウム级移动要塞
败北条件：主舰被击落
SR取得条件：在第两回合内击破ガ－リオン

①SR点的目标ガ－リオン会优先找**マサキ**的麻烦，并有很高几率使用ALL武器，**マサキ**的僚机最好事先使用防御系精神抵消伤害；

②BOSS**ソディウム**级移动要塞会优先朝钢铁号发动攻击，注意进攻时还是贴着BOSS防止他使用ALL攻击。

第14话A 邪神の胎动

版面1
胜利条件：敌全灭
败北条件：主舰被击落

版面2
胜利条件：敌全灭
败北条件：主舰被击落
胜利条件：击破**ギルド－ラ**
败北条件：我方任意一机被击落
SR取得条件：在同一回合内击破BOSS和它的两个分身

①本关分为上下两部分，第一部分没有什么难点，按部就班地缓慢推进即可，注意由于地形问题，会飞行的机体会比较吃香，组队时切勿将不可飞行的机体和可飞行的机体组成一队，全灭敌人后进入下半部分；

②下半部分没有杂兵干扰，注意三个BOSS都拥有技能“ビ－ム吸收”，不要使用武器种类中带“B”的光线武器，否则反而会帮其加血；第二回合**ロドニ－**带领部下**エリス**作为我方援军出现在地图左上方，他的技能“指挥官”能提升范围内我方的命中和回避能力，强烈建议让他加入战局；

③两个分身会主动出击，



建议先让主力部队将两个分身的HP削减至1000～3000的范围，这样即使有“HP回复（小）”也不会加太多血，等BOSS的血量降至10000左右就可以集中火力消灭了。

第15话A フェイルの暗

胜利条件：敌全灭
败北条件：主舰被击落
SR取得条件：在第五回合内全灭敌人

①如果没改武器的前提下本关时间非常紧，敌人同样带有技能“ビ－ム吸收”和“HP回复(小)”，最好集中火力逐一击破；

②本话的优势地形超多，记得占据有利地形作战，任意击破一台敌机或进入第三回合触发剧情，在地图上方会出现4台新敌机，同时**フェイル**作为我方增援登场，注意敌人会使用援护攻击和援护防御。

第16话A 违えた道

胜利条件：敌全灭
败北条件：主舰被击落
SR取得条件：在第六回合内全灭敌人

①敌人依旧会优先攻击正树，如果想打得轻松一些最好改造正树的武器，并多用MAP武器削减敌人血量。注意BOSS在敌人数量低于10机时会强制撤退，如果火力不足可以不用理会他，专心解决其余杂兵。

第17话A 决战、デュラクシ－ル

胜利条件：击破デュラクシ－ル
败北条件：主舰被击落
SR取得条件：在第四回合内击破ソディウム级移动要塞

①拿SR时注意**フェイル**的地图炮，可以先使用精神“脱力”让他无法使用MAP武器，等干掉移动要塞后再集中火力对付他；

②**オ－ルト**的机体带有“ビ－ム吸收”，如果觉得火力吃紧可以暂时不用理会他，并不会对我方造成多大威胁；

③**フェイル**的HP有56050，平时会优先选择**マサキ**作为攻击目标，记得给他安排一个会援护防御的队友帮忙承受伤害。注意其带有技能“HP回复（小）”和“2回行动”，最好全员使用“不屈”、“必闪”等精神进入敌方回合，或者干脆使用“かく乱”，如果出现全员大减血的情况用**マイ**的小队精神“绊”进行全员恢复。最后当其体力不多时可以用R-GUN发动新系统“极限突破”一次性解决掉他。



第2话B 地底世界

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方任意机体被击坠
SR取得条件：一次攻击击坠敌方两台以上的机体

①本关无增援，干掉初始敌人即可过关；

②我方两台机体都有地图炮，拿熟练度正好派上用场。不过由于地图炮威力低，所以需要先用其他攻击来削减敌人HP，最后再一击奏效。

※地图炮分为敌我识别有效和无效两种，例如**ヴァルシオ－ネ**的地图炮就能识别敌我。

音乐相关 本作的音乐十分给力，拥有专有音乐的角色越来越多，而且收录了几首真正的歌曲，新曲如《Duet》等都很受好评。按照系列的传统，レ－ツエル的专用音乐《Trombe!》依然无法更改，而且能盖过所有音乐。看来没有奔鲁多王子的《蓝色的多瑙河》，美食家实在是寂寞无敌啊！

第3话B 孤狼との再会

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一机被击坠

SR取得条件：击坠ギルド－ラ，ギルド－ラ的HP在4000以下时会撤退。

①第2回合开始后响介会出现增援；

②活用援护攻击就可以轻松击坠BOSS。

第4话B ダンク市の攻防



胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一机被击坠

SR取得条件：在3回合内将除无明外的全部敌机击坠，无明的HP在6000以下时会撤退。

①第二回合我方援军从地图右侧出现。将敌人消减到一定数量后，下方还会出现我方援军，想拿熟练度的话最好在前两回合内就满足这支援军的出现条件；

②完成熟练度条件后可以慢慢来收拾无明。无明属于高装甲级别的敌人，需要用现阶段最强级别的大招组成援护攻击。击败后能拿到其身上的A－アダプタ－。

第5话B それぞれの正义

胜利条件：1.除ソディウム级移动要塞以外的敌人全灭；2.ソディウム级移动要塞的HP降到7500以下。

败北条件：我方任意一机被击坠

SR取得条件：在五回合内（我方行动时）将除ソディウム级移动要塞以外的敌人全灭

①比较简单的一关，敌人不堪一击，全力压上即可。不过移动要塞皮厚肉糙，而且满足熟练度条件后就会闪人，一周目就先别管了。

第6话B 胞子の谷

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一机被击坠

SR取得条件：五回合内达成胜利条件

①如果之前的SR都取得的话，本关的难度将会提升至HARD，关卡难度会有相应提升，请各位做好心理准备，如果实在觉得太难，可以通过不取得SR的方法降低难度；

②HARD情况下本关颇有难度，除了敌人数量众多外，两个HP接近两万的BOSS机才是关键。杂兵就由反击来搞定，主力兵分两路直扑BOSS所在地；

③第3回合时我方飞龙改作为援军出现，上方的杂鱼可以交给它来收拾，记得加上必中就行。同时飞龙改的长距离炮击也可以给BOSS造成巨大伤害。

第7话B サプライズド・アタック

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰坠毁，或カ－クス被击坠

SR取得条件：击坠ケルベリオン・パッセ，ケルベリオン・パッセ的HP在8500以下时会撤退

①本关开始会出现出击名额的限制，注意双机单位是算一个名额而非两个，所以在出击前请务必编成好；

②熟练度相关的敌人会在消灭一定数量的敌机后登场，HP高达3万，攻击力也不俗。由于没有时限，可以组成双机单位慢慢来收拾敌人。

※カ－クス和レフィ－ナ都有指挥官特技，在其结界内作战会事半功倍。

第8话B 信念と疑惑

胜利条件：击坠ソディウム级移动要塞

败北条件：主舰坠毁；カ－クス被击坠

SR取得条件：三回合内将除ソディウム级移动要塞和ケルベリオン・プレザン以外的敌人击坠10个以上

①第2回合开始时隆圣开着ART－1增援；

②熟练度不难，敌人HP略高。ケルベリオン・プレザン的HP降至11000左右时会撤退，不过由于身上没有什么好东西，不管也是可以的。移动要塞的命中率不高，很好对付。

第9话B ヴォルクルスの影

版面1

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰坠毁

SR取得条件：2回合内满足胜利条件

版面2

胜利条件：十回合内我方任意机体邻接ズイ－ガ－リオン

败北条件：未满足胜利条件，或主舰被击坠

①本关分为两个版面。熟练度条件在第一个版面，比较简单，全军压上即可；

②第二个版面可专心清敌，不过由于地形限制，请将飞空机体按移动力等同的原则编为一队前进，总的来说时间是绰绰有余的。飞龙改不能移动，不过也无需担心敌人偷袭。邻接蕾欧娜之后就过关了，上面的BOSS以玩家一周目的实力而言根本不可能造成伤害，无视即可。

※笔者在本关第二个版面拿到了“ギリギリセ－フ！”这个奖杯，用的是ゲンナジ－/ジャオ－ム。ゲンナジ－有底力有ガ－ド，杂兵到后期只能10点10点地磨HP，加上本关又有强力BOSS撑场，拿这个奖杯还是比较容易的。担心时限的话可以先在战场上存好档，过关保存进度后再读取战场上的中断存档来尝试。



第10话B カ－クスの真意

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰坠毁

SR取得条件：五回合内满足胜利条件

①比较简单的一关。敌方只有一台死撑到底的战舰算是有点实力，我方可全力进攻。

第11话B 异界の剑



胜利条件：击坠ギルド－ラ

败北条件：ゼンガ－被击坠→主舰坠毁

SR取得条件：击坠ソディウム级移动要塞（HP在8000以下时撤退）

①一开始是曾伽单挑无明，虽然围观的敌人不少，但当曾伽发动底力后真正有威胁的也只有无明，其他敌人只能造成10点伤害；

②第3回合我方大部队赶到，此时就全力往上接应曾伽。敌人实力不强，但无明底力发动后很难干掉，而且其HP在11000点左右就会撤退，不过身上的A－アダプタ－也不算什么顶级好物就是了。

第12话B 遭遇

胜利条件：将ウィ－ゾル的HP削减至8000以下
败北条件：主舰坠毁
SR取得条件：击坠ウィ－ゾル（HP在8000以下时撤退）

①敌方是清一色的土偶，而且会自动压下来，只要摆好阵势迎战即可；
②BOSS实力平平，装甲也不厚，我方光曾伽一个云曜之太刀就能打掉近8000HP了。

第13话B カークスの目

胜利条件：击坠ソディウム级移动要塞
败北条件：主舰坠毁
SR取得条件：四回合内满足胜利条件

①熟练度不难，全力压上即可，但要想全灭敌人很有难度。干掉移动要塞后敌全军撤退。
※击毁战舰级的敌人之前记得要用幸运，这样可以拿到不少金钱。

第14话B セブ神殿

胜利条件：敌全灭
败北条件：主舰坠毁
SR取得条件：五回合内满足胜利条件

①非常简单的一关，敌人全是杂兵机。但要注意在地图两侧还各有3个杂兵，靠近他们的时候他们会主动接近，有时候会冲进水中。

第15话B シュテドニアス追击

胜利条件：将ギルド－ラ（ザンボス）的HP降至7000以下
败北条件：主舰坠毁
SR取得条件：五回合内击坠ギルド－ラ（ザンボス），其HP在7000以下时会撤退

①本关地形是两侧为海，中央有条道路。只需沿中央杀上去，干掉实力不济的BOSS是绰绰有余的；
②BOSS撤退后敌全军撤退，想全灭敌人的话可以先冲上去，敌人自然会冲过来救主。

第16话B 败军の将

胜利条件：敌全灭
败北条件：主舰坠毁
SR取得条件：一回合任一方的行动内干掉3只以上的ヴォルクルス

①本关的敌人是一大堆土偶加5只ヴォルクルス。ヴォルクルス并不是什么强敌，只不过有附加气力下降效果的武器比较恶心；
②先将3只ヴォルクルス的HP削减到一定程度再一口气干掉，熟练度轻松入手。

第17话B 超魔装机エウリード

胜利条件：击坠エウリ－ド
败北条件：主舰坠毁
SR取得条件：四回合内击坠ヴァルシオン・タイプCF

①终于赢来一场大战了！熟练度条件所需的ヴァルシオン・タイプCF不足为惧，但超魔装机エウリ－ド非常强力，不仅HP超过5万，而且有5格的地图炮，机师还有二动；
②推荐将曾伽大胆往上顶，底力发动后即使是超魔装机也很难将其击破，反而能将射程里的杂兵全部反至重伤，我方再一一上去补刀。BOSS机有二动加地图炮，基本上挨一炮是难免的，部分皮薄的机体两炮就会击坠，因此不要给BOSS太多机会，争取两回合搞定收工。



第18话「混乱」からの使者

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方任意一人被击落（量产型MK-2除外）
SR取得条件：在量产型MK-2一机都未坠毁的情况下过关

①本关的SR点颇有难度，需要灵活的运用《R》主角的修理和精神“信赖”来保护三个NPC。建议第一回合先让リシュウ和ラウル上前吸引火力，并尽可能的使用S/L大法减少NPC的血量损耗；
②敌方增援ククル只会盯着リシュウ打，此时若将她的HP打至一定程度便会发生强制撤退的剧情，SR点轻松入手。但如果想多拣点改造费就比较麻烦了，建议让リシュウ吸引左边的敌人，ラウル则去吸引右边的敌人，和优先消灭敌人的リシュウ不同，ラウル的任务是保护3个NPC安全，行动时应以修理为主。
※本关植物外形的敌人战斗动画必看，不解释！

第19话 手负いの狼

胜利条件：敌全灭
败北条件：ヒュ－ゴ被击落
SR取得条件：给予メディウス总计18000的伤害

①第一回合只有《MX》的雨果（ヒュ－ゴ）和阿葵（アクア）能够使用，其机体海地形的适应力为B，因此请尽量将战场控制在陆地上。第三回合开始教导队登场，切勿将ヒュ－ゴ、ラミア和アラド的精神用光，之后还需要让他们使用“必中”、“不屈”等精神来取得SR点数，此时可以先让其他人来做队长消灭敌人；
②全灭初期敌人后メディウス在ヒュ－ゴ的初始地点附近登场，其在HARD难度下共有36000的HP，也就是说要将メディウス的HP降至18000以下，注意当メディウス的HP低于20000或超过一定回合就会撤退，如果这时全员气力均在140以上可以尝试让开叔（カイ）担任队长，发动四人一起攻击的“极限突破”，配合百舌的合体技完全可以击破メディウス。
※过关后可在换乘界面让ラミア换乘时髦值爆表的拔刀机，不过其有射程硬伤，至于开弓天使还是拔刀机就看各位的喜好了。



第20话 空を望む骑士

胜利条件：第三回合内将敌人的HP削减至7500以下
败北条件：我方任意一人被击落
SR取得条件：在エ－ル没受伤的情况下将敌人的HP削减至7500以下

①必须活用精神“集中”和“必闪”，加上精神后等待ヒュ－ゴ攻击我们便是。注意ヅヨッシュ的精神只够我们使用2次“集中”和3次“必闪”，因此必然有一个回合需要我们通过S/L大法确保攻击命中；
②达成胜利条件后地图各处出现敌人增援，不少妖机人都是以小队形式出动，之后没有敌人增援，战斗时就不要吝啬精神了。

第21话 黑焰の狩人

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方任意一人被击落
SR取得条件：在没有一个敌人入侵工厂的情况下胜利

①第一场基地防御战，不过以我方目前的人数只能采取强攻战术，本关没有敌人增援，大家可安心迎击当前敌人。注意不要让ヅヨッシュ冲太前，单机配置的他会成为敌人优先攻击的目标。

魔装机神 魔装机神众已经很久没有像本作这样到得如此之齐了。本作的魔装机神装相当给力，不仅能力不弱，而且招式齐全，最后一招的动画更是华丽无比，主要角色的专用音乐也十分给力。看来本作延期这么久，中间憋出个PSP《魔装机神》，这其中果然是大有阴谋啊！

第22话 黑き迅雷



胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一人被击落、运输机被击落

SR取得条件：在运输机不被攻击的情况下胜利

①有耐心的玩家可在运输机附近组织包围网打防守战。注意在第三回合（敌方行动）时敌人会在运输机右边的高地召唤增援，位置如图光标所示，这些敌人会以运输机为优先目标，因此开场后最好先派2～3个主力单位前往右方牵制；

②敌人增援同时穴马也作为我方增援登场，我们完全不必担心他的生存问题，大可派他上前战斗；

③全灭初期敌人后S-ZLAI登场，胜利条件变更为“将S-ZLAI的HP降至20000以下”，S-ZLAI会优先以穴马作为攻击目标，因此回合结束前记得让他使用精神“直感”。想要击破S-ZLAI的玩家不妨试试“极限突破”，不过击破奖励只有14000块钞票。

第23话 厌客再来

胜利条件：ベガリオン撤退（HP低于7000）

败北条件：黑金号被击落

SR取得条件：在六回合内击落地图左端的**マスカレオン**，**マスカレオン**在HP低于12000或满足胜利条件的时候会强制撤退

①本关敌人命中极高，而战斗地形又以水为主，本作空B水B的机体很多，最好给主力安一个可飞行的空A芯片（安装水A芯片也可）；

②SR点的目标**マスカレオン**只有30250的HP，以现在的实力完全可以在两回合内解决他，不过击破他会触发敌人强制撤退的剧情，注意BOSS**ベガリオン**有地图兵器，好在她防御不高，使用精神“必中”后依靠百舌和隼的合体技或“极限突破”能给予极大伤害。

第24话 地球を护る剑

胜利条件：地图上方的**ライダ**撤退（HP低于15000）

败北条件：我方主舰被击落

SR取得条件：在六回合内让**ライダ**撤退

①战斗开始前飞龙改和钢铁号杀到，此时可对两台主舰上的角色进行整顿，最好给R-GUN和古铁巨神装备一个飞行芯片，这样在合流后也不至于让移动距离近的可怜；

②攻击重点还是SR点的目标，让大部队一路压上，途中适当打一些杂兵提升气力，没打死的也不用过于纠缠，交给后方的残留部队解决；

③BOSS**ライダ**的特点是皮厚（HP71050）命中高（照准168），注意本关能够发动“极限突破”攻击的角色并不止一个，在“极限突破”中加入数个合体攻击能使攻击威力提高数倍，这个技巧在接下来的BOSS战中会多次用到。

第25话 蒴る青龙

版面1

胜利条件：1.全灭除了マガルガ外的敌人；2.进入第四回合

败北条件：黑金号被击落

SR取得条件：第三回合内全灭除了マガルガ外的敌人



版面2

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.指定地点被入侵；2.我方任意一机被击落

①本关SR取得比较讲究新系统“能力格”（パイロット系アビリティ）的运用，建议给曾伽安装上“射程+”和增加命中的能力，这样才能有效保证他处于敌人攻击范围时能使用“牙坏”反击（也要提前算好自身的攻击范围），而其余登场的三台机体则尽量装备增加攻击的部件（例如反击伤害）。当然，如果此时有钱改造穴马的武器就再好不过了；

②开场后先让射程远的穴马一路向上，他的ALL武器能发挥出极大作用，而射程稍短的曾伽则在后面清理残留的杂兵。右下角的几名敌人让两个炮台组成小队解决，右上方的敌人推荐让黑金号挂上精神“必中”，解决全部敌人后战斗进入下半部分。

③下半部分由于没有SR点的限制，最简单的方法便是派一台机站在指定地点。将敌人数量降至一定程度后在基地四周会出现增援，这批像金鱼一样的妖机人血量略有增加。继续削减敌人数量至一定程度后楠叶驾驶龙人机登场，全灭敌人即可过关。

第26话 ミクスト・トルーパーズ

胜利条件：全灭除了**アレス**外的敌人

败北条件：我方任意一机被击落

SR取得条件：第三回合内全灭除了**アレス**外的敌人



①开始只有**イング**和**アリエイル**两人可以使用，利用援护攻击完全可以在限定时间内解决对手。注意**アリエイル**的能力不算太突出，即使是使用“集中”依然会有30%以上的几率被敌人命中，最好存个中断档做好S/L的准备；

②全灭初期敌人后触发剧情，换机后的**イング**强悍无比，BOSS身上并没什么好物，放过也可。

第27话 南极の门

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一机被击落

SR取得条件：在第五回合内击落17台敌机

①一开始只有《D》和《MX》的主角可供使用，建议让《MX》的主角乘坐攻击力更高的超级系机体（若有改造真实系的武器就不必更换）。开战后立刻让两人使用精神压下，在我方行动的时候记得多使用ゾヨッシュ的连续攻击。击破一定数量的敌机后出现增援部队，同时《D》的女主角驾驶白雪公主登场，让她使用精神“加速”快速加入战局；



②最下方围着一圈的敌人是不会主动攻击的，也就是说我们无法通过反击的方式干掉它们，不必将精力浪费在这上面，达成SR条件后过关。

第28话 その名は“破灭”

胜利条件：地图上方的**アーラ**撤退（HP低于25000）

败北条件：我方主舰被击落

SR取得条件：在五回合内让**アーラ**撤退

①战斗开始前先给水适应B的机体换上对应的强化芯片，并尽可能地使用“加速”前往目标所在地。注意本关登场敌人装甲值都比较“壮观”，最好留给后面的部队慢慢收拾；

②BOSS**アーラ**的装甲值同样出众，武器方面要注意射程2～9的ALL和MAP，皮薄的角色最好使用防御型精神再进入敌方回合。

※战斗开始前可以让**ラトゥーニ**换乘妖精S（虽然前几话就能换乘，但换了也暂时没有出击的机会……）。

第29话 揺れる矛先

胜利条件：钢铁号和飞龙改到达指定地点

败北条件：钢铁号和飞龙改被击落；在敌人攻击的时候使用反击

SR取得条件：在钢铁号HP高于14000、飞龙改HP高于13000的状态过关

①本关的SR几乎是送的，只要在出战前给飞龙改装备上“移动+1”的能力格或芯片，并利用飞龙改的援护防御便能轻松达成目标。注意在敌方回合我们是禁止发动反击的，全程让两台主舰使用防御指令即可，具体战术如下——第一回合钢铁号和飞龙改均使用“铁壁”减少损伤，第二回合让飞龙改和钢铁号相邻以便使用援护防御，第三回合让飞龙改使用精神“根性”回复HP，之后前往指定地点过关。

※过关后进入第二次分支，有地上ルート和宇宙ルート两条分支供玩家选择，至于两条线的可用角色在游戏中都能看到，这里就不再赘述了。值得一提的是，在选择分支后需要重新编成一次队伍，之前进行过换乘指令的也需要重新操作一次。

第30话A 常夜の世界

胜利条件：1.インペトゥス以外敌全灭；2.将インペトゥス的HP降至20000以下

败北条件：主舰坠毁

SR取得条件：主舰不曾被击中

①本关主舰不能移动，不过如果以为派一群会援护防御的队友守在旁边就行，那你就大错特错了，因为单机援护防御只能防御敌方的双机单位的一次进攻。此外如果系统判定挨打方如果受到攻击时不会损血，那么就不会发动援护防御，这个设定原本为玩家节省了一次援护防御的机会，但对本关熟练度获得毫无帮助。所以最佳方法还是御敌于国门之外，将敌军远远地绞杀；

②将除インペトゥス的敌人全灭后インペトゥス会主动撤退，如果想将其干掉的话就留一个杂兵不杀。对付インペトゥス还是用“极限突破”可轻松击破，但由于本关敌人不多，需确保主攻手的气力在140以上方有可能将其搞定。

第31话A 影の军团

胜利条件：将ジンライ的HP打至15000以下→1.四回合（我方行动时）アイビス到达指定点；2.将ジンライ的HP打至15000以下（满足此条件时量产型ジンライ全机撤退）



败北条件：我方任意一机被击坠→1.四回合（我方行动时）未满足胜利条件；2.アイビス被击坠；3.主舰被击坠

SR取得条件：四回合（我方行动时）アイビス击坠两台以上的量产型ジンライ

①本关比较赶，一开始我方就应该大举压上重创迅雷。第三回合开始后，敌我双方援军出现，胜败条件变更。很明显，如果要想拿熟练度，胜利条件2是比较科学的选择。即使不改造アイビス的专用机，略微计算一下伤害值后一回合消灭一个量产型迅雷也不是问题。不过要想将正主儿的HP打到15000点，光靠一开始的队员是不行的，我方剩余队员要开着“加速”全力过去增援。将迅雷打跑之后本关就算完成了。

第32话A アイス・ドール

胜利条件：敌全灭→将ファ－ビュラリス的HP打至25000以下

败北条件：ジョッシュ或主舰被击坠

SR取得条件：过关时没有敌人突破防线

①本关敌人的战线拉得很长，要想拿熟练度的话我方也要拉开战线应对。必要时候就不要拘泥于组成双机作战，分开消灭更有效率；

②冰女出现后胜利条件变更，记得要让ジョッシュ说得她。25000的HP利用“极限突破”可轻松秒杀。

第33话A 伪面の报复者

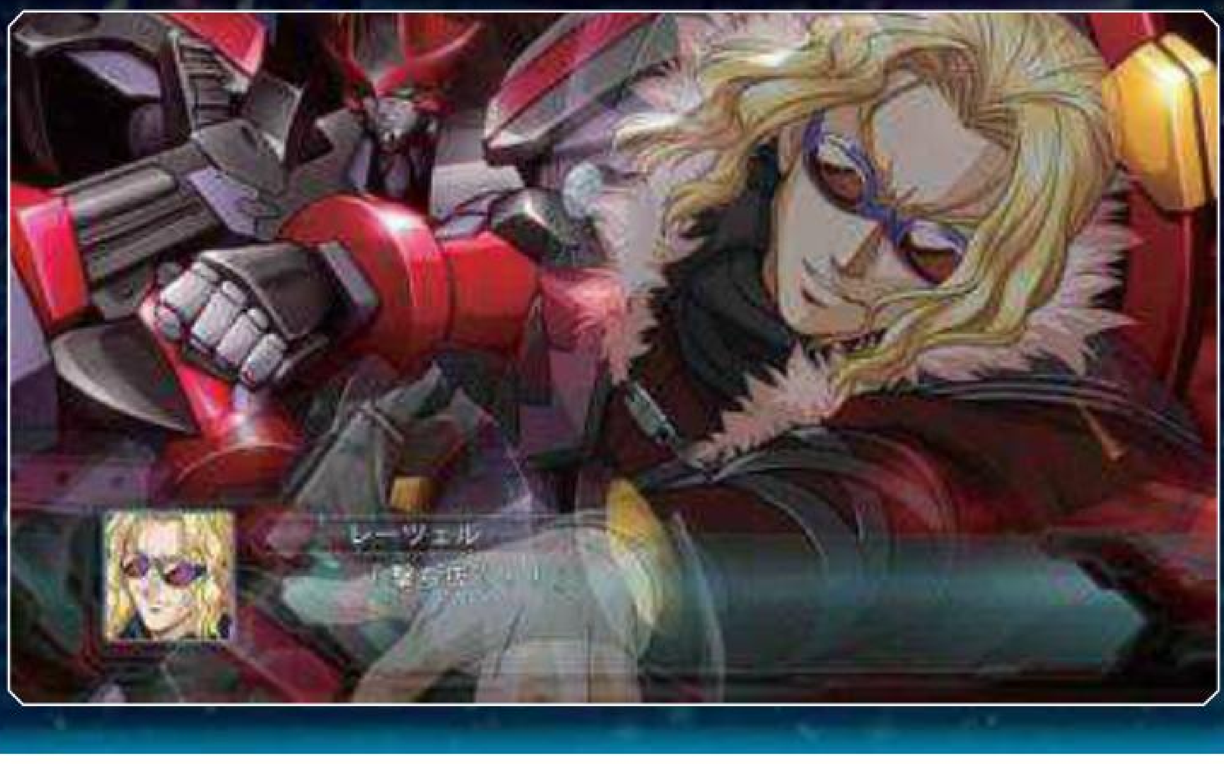
胜利条件：迎来第六回合

败北条件：主舰被击坠

SR取得条件：主舰未曾被击中

①和第30话A有点类似，同样是御敌人于国门之外会简单很多，下方敌人会比较接近，要重点盯防；

②敌本阵的敌人不会轻易出动，因此消灭了初期敌人后可高枕无忧。



不过建议冲下去捞经验赚钱，其中一个杂兵身上更是有高性能レーダー。两个BOSS的HP很高，而且被削减到一定程度后会自动过关。

第34话A 流星と彗星

胜利条件：将ベガリオン的HP降至20000以下

败北条件：主舰被击坠，或アイビス被击坠

SR取得条件：达成胜利条件之前，击坠全部的マスカレオン。ベガリオン的HP降至22000以下时，マスカレオン全机撤退。

①比较简单的一关。斯蕾会带着一大帮杂兵冲下来，布好阵等着就可以了。不过要想拿熟练度的话还得把上方待机的一群ベガリオン引诱下来。サイリオン和熟练度无关，可以无视；

②斯蕾虽然有两发地图炮，但装甲太薄，用不了几下就可以送其回家。她会优先打アイビス，在アイビス身边派个会援护防御的队友就没事了。

第35话A 漆黑の虎、冰の白刃

胜利条件：妖机人全灭→敌全灭→将ファ－ビュラリス的HP打至25000以下

败北条件：主舰、ブリット或クスハ被击坠

SR取得条件：全灭妖机人且主舰未曾被击中（虎王机HP在10000以下，或マガルガ的HP在16000以下时，妖机人全机撤退）

①一波三折的一关。一开始是妖机人大队压上，之后左右两侧分别出现虎王机和マガルガ。不过只要玩家行动够快，待这两位压上之时已经可以全灭妖机人了；

②将虎王机或マガルガ中的HP打到目标以下之后这两位就会撤退，之后敌方出现冰女援军。要小心冰女的地图炮，不仅威力大，而且还带运动性下降效果。将其HP打至20000以下时她就会撤退，想歼灭的话就注意控制血量。

第36话A 运命の风

胜利条件：リム达到指定地点→ストゥディウム撤退（其HP在30000以下时撤退）

败北条件：主舰、ジョッシュ或リム被击坠→リム被击坠

SR取得条件：4回合内将除了プリスクス・ノクス、ファ－ビュラリス、ストゥディウム以外的敌人全灭

①作为合流前的最后一关，难度比想象中小。虽然有3个BOSS机，但可以完全不管。敌人站位较散，但只要靠近就会主动接近，因此熟练度条件不难。プリスクス・ノクス中途会冲下来，虽然有广范围地图炮，但完全可以无视他，消灭完杂兵再让リム达到指定地点即可；

②满足第一个胜利条件后变成リム和ストゥディウム的单挑，只要每回合挂上集中和不屈，很快就能满足胜利条件，之后就能过关。

五黄杀 本作依然继承了《OG》系列”惯用的恶搞台词，只要让不同的驾驶员去驾驶别的机体都会遇到这类情况（特别是艾克塞琳和被隆盛带坏的拉托尼），例如不少人的五黄杀就相当……和谐。

第30话B 苍光なき宇宙

胜利条件：敌全灭

败北条件：1. 钢铁号被击落；2. 敌人入侵防御线

SR 取得条件：在没敌人入侵防御线的情况下过关

①地形防御战，大部分敌人均会采用防御指令应对我方的攻击。由于地形的关系，处于上方的敌人会较慢到达目标地点，在前两回合可以先解决下方的敌人。当敌机数量少于 20 台时 BOSS インペトゥス会出现在地图左端，同时胜利条件变更为"让インペトゥス的 HP 低于 30000"。注意 BOSS 周围的敌机会优先攻击钢铁号，可利用这个特点将敌人引到主力部队附近。



第31话B 远方からの刺客

胜利条件：敌全灭

败北条件：钢铁号或イルム被击落

SR 取得条件：第四回合内击落 20 机

①本关地图很大，光是接近敌人就要浪费不少时间，取得 SR 点的关键在于地图上方的敌人，由于前往该处的路上有不少宇宙残骸，最好让一个移动距离远的角色担任队长，配合"加速"才能保证在两回合内到达敌人附近；

②击落 20 机后触发剧情，当前敌人全数撤退，在地图左上方位置出现新敌人，胜利条件变更为"将 BOSS ロフ的 HP 下降至 15000"，建议使用护盾无效的合体技作为主力输出手段。

第32话B 呼应する伪核

胜利条件：敌全灭

败北条件：钢铁号、イング和アリエイル被击落

SR 取得条件：在リヒカイト的 HP 高于 6000 的情况下到达指定地点

①关卡初期没有 SR 点限制，不过全清敌人后在地图左端会出现第三势力，记得提前安排几个小队前往此处迎接敌人的到来；

②待リヒカイト出场后 SR 点取得条件判明，其实只要将アレス的 HP 打到一定程度便会强制触发剧情过关，想拿 SR 点的玩家可以先将主力部队放在アレス附近，等触发剧情后群起攻之。

第33话B 系がる绿

胜利条件：敌全灭

败北条件：1. 钢铁号被击落；2. 敌方母舰到达地图另一端

SR 取得条件：第三回合内击落 20 机

①本话ラミア会被强制换乘弓天使，如果之前使用拔刀的读者要记得提前给弓天使装备对应的强化芯片和能力格；

②敌方母舰腿短，各位可以先清理杂兵取得 SR 点。注意在道路中间的紫色机器人仅有 4980HP，而且各项能力也低于其余杂兵。如果觉得前面的杂兵血厚，不妨多用"加速"赶到前方清理血少的，还能顺便利用反击解决沿途中漏掉的敌人；

③击落任意一台主舰后敌方增援出现在地图右侧，同时アクセル驾驶拔刀机登场，先不要和增援的敌人过多周旋，全灭主舰再说；

④ BOSS 会全程追着钢铁号打，让钢铁号防御并不会损失多少 HP，注意当她的 HP 低于 25% ~ 30% 的时候会强制撤退。

第34话B ダブル・インターセプト

胜利条件：敌全灭

败北条件：运输机、イング和アリエイル被击落

SR 取得条件：运输机未被攻击

①アリエイル在本关中无法使用小队系统，而 BOSS 又会全程盯着アリエイル打，一定要记得让她每回合都使用"集中"确保安全；

②全灭初期杂兵后在地图四周会出现敌人增援，同时钢铁号带领大部队杀到。初期部队在快清光第一批敌人的时候最好分出 1 个小队到地图右下角牵制增援部队；

③第六回合（敌方行动）时触发剧情，胜利条件变更为"将アレス的 HP 打至 20000 以下、将アーマラ的 HP 打至 15000 以下"（解决一个另一个也跟着撤退）。

第35话B 追逃逆转

胜利条件：阻止インペトゥス、全灭除了インペトゥス外的敌人

败北条件：钢铁号被击落

SR 取得条件：在インペトゥス撤退前攻击他一次

①インペトゥス会玩命朝地图左端移动，而我们要做的就是使用"加速"在他撤退前给予其一击。如果想拿 SR 点轻松一些的话，给拥有"加速"精神的小队装备移动 +1 的芯片和能力格是最好的方法。在追赶インペトゥス的时候记得把主舰移到地图下方，留在原地会遭到敌人增援的围攻；

②インペトゥス撤退后在地图四周会出现大量敌人增援，同时胜利条件变更为"1. 击落 25 台ゲスト军的机体；2. 将ゼイドラム的 HP 降至 25000 以下"，两个条件任选其一即可。

第36话B 不可视の扉

胜利条件：敌全灭

败北条件：钢铁号被击落

SR 取得条件：ウィオラ－ケウム和インペトゥス的 HP 在同回合内下降到 20000 以下

①在我方初始位置左侧会出现敌人增援，最好留下两小队在此待命。将初期敌人数量削减到一定程度后インペトゥス率领增援出现在地图左下角，这批敌人的首要目标是无法移动的钢铁号，别急于使用精神"铁壁"，等钢铁号 EN 耗尽不能发动护罩后再用，至于 SR 条件就比较简单了，两边的部队控制好各自的火力输出，在一回合内将 HP 打下 20000 即可。

※过关后两舰合流，需要重新整顿另一条路线的部队。

第37话 顽铁番町Gバンカラン

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一人被击落

SR 取得条件：第八回合内击破 6 台量产型ジンライ

①开场后先让コウタ往地图右下移动，在第二回合ショウコ和ラウル登场（ショウコ继承コウタ的改造，如果之前有改造コウタ的话本话会轻松一些），让他们同样往地图右下移动，第三回合地图左右两端会出现量产型ジンライ，同时 SR 条件也判明，此时我们要做的便是利用ラウル的两次援护攻击尽快消灭右边的敌机，不要吝啬"必中"、"铁壁"等精神，注意コウタ换机后精神并不会恢复，战斗时最好保留一点 SP 让其能够使用"加速"；

②第四回合ミチル作为我方援军出现在地图左端，可让他挂上精神"必中"帮忙清理敌人。第六回合コウタ换机后胜利条件改为"第八回合内到达指定地点"，使用"加速"便能确保在规定时间内到达，后半段关卡几乎没有难点，所有主力压上群而歼之即可。

※用ミチル击坠 3 机以上后过关可以获得勇者の印。



第38话 四神邂逅

胜利条件：全灭除虎王机外的敌人

败北条件：母舰、虎王机被击落

SR 取得条件：击破 30 台妖机人

①由于中间的金鱼外形的妖机人血厚，在没大幅改造的一周目下最好派几个单位“照顾”下它们，其余部队则使用“加速”清理地图各处的杂兵；

②攻击武王机和雀王机任意一机后触发合体剧情，胜利条件变更为“将雀武王的 HP 打至 22000 以下”，雀武王的照准和攻击都十分变态，建议出战前给龙人机装备一个“バリア+”的能力格。达成目标之后雀武王会变身为武雀王并回满 HP，武雀王此时是无敌状态，将其 HP 打至 50% 会再次回满，拖延数回合便可过关。

第39话 狼と犬达

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一人被击落

SR 取得条件：ヒューゴ与アルベロ交战前将初期敌人全灭



①初期敌人并不包括 BOSS 身后的一队炮台，因此时间还是相当充裕的，让两人留在原地活用援护很容易击破敌人；

②雨果和**ロクス**战斗后触发剧情，胜利条件改为“将**ロクス**的 HP 打至 17000 以下”，败北条件改为“不能让**ジョッシュ**被击落”，同时地图上端出现大批敌人增援。此时雨果暂时无法行动，最好先让**ジョッシュ**使用“集中”后撤，待第四回合雨果恢复战意再利用援护拖住**ロクス**。一旁的主力部队可以先清理增援再集中火力料理**ロクス**。注意三个有脸的佣兵都会在 HP 低于 35% 的时候逃走，不过身上有不错的芯片，可以根据自己的情况决定是否要将其干掉。另外这 3 个 BOSS 能够放三机合体技，就算不打也值得看看。

第40话 苍炎の逆鳞

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一机被击落、连邦军兵被击落

SR 取得条件：第二回合内击落 10 机

①战斗开始后先让纯白骑士担任小队长冲向下方，这样才能在敌方行动的时候顺利反击，**ブリット**则前往左边清理被连邦军兵打残的敌人；

②取得 SR 点后**ブリット**与**クスハ**换乘后续机龙虎王，同时**リシュウ**和**アクセル**作为我方援军登场，注意本关地形中有不少加 HP 和 EN 的，活用充分活用便可立于不败之地；

③攻击一次雀武王会再次触发剧情，本队到达的同时地图四周出现大批敌人增援，正好利用这些杂兵为本队的主力提升气力。注意穷奇王和饕餮王皆有让 1 ~ 3 格范围内我方气力下降的技能“四凶邪视”，其 HP 下降至 60% 左右便会撤退，本战还是不要招惹它们。**ククル**身上有防尘装置，而且不会撤退，强烈建议解决；

④和雀武王的战斗中要小心她的五行狱具有减少射程的副作用，尽量不要被这招打中，将其血降至一定程度后要和武雀王交火。

第41话 妄念に操られし者(前篇)

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一机被击落、连邦军兵被击落

SR 取得条件：击破 S-ZLAI

①在和初始敌人战斗时记得把主舰也一并开上去，全灭敌人后在地图下端会出现影部队的增援，这些敌人血量高达 16750，最好的办法是占领地图上的基地利用地理优势慢慢玩消耗战。S-ZLAI 并不难打，用援护攻击或是“极限突破”都能轻松解决。

※42 话完成后如果曾伽的击坠数超过 60 会获得追加武装，不够的话最好在本关刷一下。

※ 雨果和队长单挑后机体大破，之后葵会换乘另一台主角机出战，建议现在先换乘未改造的一台当炮灰。

第42话 妄念に操られし者(后篇)

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰、穴马、曾伽和 S-ZLAI 被击落

SR 取得条件：三回合内全灭初期杂兵

①建议改满穴马和曾伽的 EN，并给穴马安装增加射击和反击威力的能力格，给曾伽装备增加射程的芯片（确保曾伽能够在敌方行动回合给予反击）。此战让射程远且有残弹武器的穴马作为队长会比较合适，前两回合均使用“加速”冲向敌军；

②第三回合大部队登场，只需派几队拥有“加速”的机动部队上前补刀，其余人员在原地等候下一阶段的战斗。冲在前线的穴马任务是击破 BOSS 身边的几名小队，为了节省 EN 可以不管后面残血的敌人，交给增援的友军消灭；

③第二阶段要将 S-ZLAI 引入指定范围并派两个单位左右包围住。攻击 S-ZLAI 的时候如果觉得伤害不好把握，可以使用师傅**リシュウ**的精神“**てかげん**”；

④搞定 S-ZLAI 后战场转至雨果和队长的单挑环节，单挑战没有什么好的方法，多使用精神应战吧，将敌人的 HP 打至一定程度后触发剧情过关。

第43话 辉きを一つに

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰和**アイビス**被击落

SR 取得条件：在限定时间内由**アイビス**击破**アラセリ**

①和**スレイ**的单挑同样以精神压制为主，如果感到吃力可以事先给**アイビス**装几个增加回避和命中的能力格 / 芯片，将**スレイ** HP 打到 40% ~ 50% 触发剧情；

②本关的 SR 时间并不是固定的，具体是后续机入手的回合数 +4，例如在第三回合入手后续机的话，SR 限制时间便是第七回合，**ハイペリオン**的自保能力极强，但强力武器都是用弹药的，在反击时记得留意所使用的武器，避免因弹药耗光而出现后劲不足的情况；



③后续机入手后的第三回合我方大部队到达，建议使用精神“补给”为**アイビス**填充弹药，这对击破**アラセリ**将起到很大帮助。

第44话 特异点崩坏

胜利条件：第六回合内击破 20 台杂兵、迎来第七回合

败北条件：我方任意一人被击落

SR 取得条件：第五回合内让**ライグ**的 HP 低于 35000

①如果之前有满足击坠数条件，魔装机神众在本话会追加全新招式。本话的 SR 要点在于合理地运用各人的精神——**マサキ**的“集中”、**ヤンロン**的“加速”和“信念”、**テユッティ**的“信赖”、**シュウ**的“かく乱”；

②第一回合让**マサキ**使用“集中”走到最前方，**ヤンロン**紧随在后，另外两人留在后方吸引火力，另一侧的**シュウ**和**サフィ－ネ**也往**ライグ**处移动，一路上注意清理周围的敌人积累坠机数，不出意外的话**シュウ**能在第五回合攻击到**ライグ**一次；

③第二回合让**マサキ**和**ヤンロン**合流，**シュウ**合流后使用“かく乱”，而**マサキ**使用“加速”到达 BOSS 附近，期间尽量将击坠数提升到 17 ~ 19 机；

④从第四回合开始**シュウ**的 SP 耗尽，换**ヤンロン**使用“信念”，**ライグ**身旁的杂兵会使用援护防御，最好让**マサキ**使用低威力的武器节省 EN，期间出现空血的状态就要及时用“信赖”回复，取得 SR 点后立马打满 20 机过关。

第45话 凶鸟は三度死ぬ

胜利条件：运输机到达指定地点

败北条件：我方任意一人被击落

SR 取得条件：第八回合内让ガリルナガン的 HP 低于 30000

①除了让其余两名小队上前吸引火力之外，**ラウル**也要利用修理和“信赖”确保运输机的 HP 始终处于 70% 以上。一旁的**イング**不

能移动，不过之后剧情能回复他的SP/EN，这里可以不用节省SP；

②运输机成功脱离之后触发剧情，这里建议大家先将初始的队伍移动到地图最右侧，比较方便取得SR点数；

③イング换乘后续机的同时SR条件判明——“第八回合内让ガリルナガン的HP低于30000”，若想取得SR点就先不要理会其他敌人，专心让全员攻击ガリルナガン。注意第七回合双方增援都会到达，可以将拥有“加速”的成员安排到右侧位置，这样在第八回合还是能够攻击到ガリルナガン的；

④エグレッタ每回合都会给自己施加“集中”、“加速”、“必中”，防御力不高的机体最好使用“必闪”应对。

第46话 リューネ・カプリッチオ

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一人被击落

SR取得条件：第二回合（我方行动）用ヴァルシオ－ネR的MAP武器击破8机



①SR的打法比较死板，第一回合让两人合流并使用精神“斗志”、“集中”和“加速”行至如图位置，让ヴァルシオ－ネR使用攻击力3200的武器反击，ザッシュ全程回避。第二回合使用精神“斗志”和“集中”，运用MAP一次性解决敌人后我方大部队登场，注意BOSS的血量低于40%便会自动施加“铁壁”，不过只会维持一回合，由于其所剩HP在2万左右时会撤退，若想打爆可等下回合再进攻，但要当心他用地图炮反击。

第47话 トーチカ奇袭

胜利条件：第七回合（我方行动）内ジョッシュ和リム到达地下入口

败北条件：ジョッシュ、リム、アクア和主舰被击落；限定时间内未到达指定地点

SR取得条件：ジョッシュ和リム在敌方回合时不受到敌人攻击

①入口周围的敌人并不会主动攻击我们，只要别被前面一批敌人靠近SR几乎就是送的。注意入口周围的敌人会一直采取防御指令，尤其是第三入口的炮台更是坚硬无比，要提前派兵过去撬开道路；

②到达入口后胜利条件改为“将BOSS机以外的敌人全灭”，达成此条件时BOSS机全部撤退，此外打败3个佣兵或是经过一定回合本关都会自动结束（3个佣兵此次不会撤退）。莫比乌斯的HP降到一定程度后会自动补满血，请无视之。本关左侧有大量优秀地形，全员站上去耐心反击可以轻松解决敌人。

※本关因为有4个BOSS外加一堆长距离炮台，可以全军回缩进主舰，然后让ラッセル（开亡灵的大众脸）使用援护防御，可轻松解除一回合4次援护防御的奖杯。但注意ラッセル天生只有3级援护防御，必须花PP值再学一级才有可能解除这个奖杯。

※ジョッシュ和リム在本关不战斗是取得隐藏机的必要条件之一。

第48话 深秘なる存在

胜利条件：用ジョッシュ说得グラキエ－ス

败北条件：ジョッシュ、リム、ファ－ビュラリス、ストゥディウム和主舰被击落

SR取得条件：胜利前击破プリスクス（HP低于18000撤退）

①实际上我们只要防守至第三回合（我方行动）时即可，防御敌人的最好方法便是冲上去吸引火力，到第三回合ジョッシュ和リム乘坐后续机登场；

②プリスクス没什么特别让人头疼的地方，注意其HP低于40%时会自动释放让我方在一回合内全体命中率下降50%的“かく乱”，建议使用高威力的攻击一次性解决（使用“热血”和援护攻击或“极限突破”皆可），击破后让ジョッシュ靠近グラキエ－ス使用“说得”指令过关。

第49话 斗志、炎に燃ゆる

胜利条件：敌全灭

败北条件：トウマ、ゼンガ－、レ－ツエル和主舰被击落

SR取得条件：第三回合内击破4台量产型ジンライ

①SR的获得比较讲究站位，注意让雷凤每回合都使用“直感”保证命中率，除了4台目标外其余敌人的攻击均用防御指令，依靠反击在第三回合不难取得SR点；

②击破初期敌人后需要用四个单位围住雷凤并将HP打至低于3000，此时我方大部分角色的气力应该都不高，加上雷凤拥有技能“底力”，当其HP在6000左右的时候选用低威力的武器很容易完成条件。不过要注意雷凤有很高几率发动“分身”，最好用上“必中”再攻击。

第50话 去来交差点

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一机被击落

SR取得条件：第二回合内击落12机

①如果之前有改造ヴァルシオ－ネR的武器，那么本关的SR点非常容易取得，只要使用ヴァルシオ－ネR的“热血”后每回合均来一次MAP武器轰炸便能轻松凑齐12机。如果没有改造ヴァルシオ－ネR的话，建议让ヴァルシオ－ネR使用“斗志”去清理地图右边的敌人，而アクア则和另外两名成员负责解决左边的敌机，开战前最好给アクア装备飞行芯片和增加射程的芯片\能力格；

②之后的战斗不要和BOSS周旋太久，将两台由AI0・M控制的后续机HP削减到一定程度便会触发双方援军到达的剧情，胜利条件追加“让两台后续机的HP低于3000”，注意真实系的AI0・M装甲值不高，用上精神“てかげん”比较保险。

※过关后可以选择《MX》的后续机，两台都可以通过变形更换主驾驶员。

第51话 风の呼び声

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击落

SR取得条件：第四回合内全灭敌人

①本关的SR比较赶时间，敌人并不会移动过来找打，不过由于之后并没有援军登场，因此开始就别节省精神了，有什么尽管用就是。

第52话 私に、さよならを

胜利条件：击破ウィオラ－ケウム

败北条件：ジョッシュ、リム和母舰被击落

SR取得条件：第四回合（我方行动）内击破除了ウィオラ－ケウム、インペトゥス外的所有敌人

①SR的取得方式和上一关没有什么区别，依然是靠精神“加速”和“连续行动”一路推过去，倒是在



击破BOSS方面比较麻烦，两个BOSS的血量分别为——インペトゥス（141050）和ウィオラ－ケウム（132050），注意ウィオラ－ケウム拥有“HP回复（小）”，最好击破インペトゥス后再集中火力干掉。

第53话 封印の予兆

胜利条件：击破アレス

败北条件：我方任意一机被击落

SR取得条件：第三回合内让アレス的HP低于70000

①アレス每回合会恢复9700点HP，战斗拖得越久越不利，各位不要吝啬精神，开场让アクセル使用“气魄”后直接用大招攻之，响介夫妇则使用“热血”增加伤害。アレス处于无敌状态，取得SR点后建议将他冷处理，直接往地图上方移动；

②第四回合双方主力到场，胜利

条件变更为“击破除了雀武王、ククル、アレス外的所有敌人”，注意期间アレス会不断骚扰アクセル，最好让アクセル远离他。

※ 过关后要选择第三次分支路线。

第54话A 天蓋の下で

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰被击坠

SR 取得条件：3 回合内消灭 20 架以上的敌机

①本关完完全全是在海洋上作战，因此在出战前请通过强化部件来补强那些不会飞的机体；

②满足熟练度或三回合之后，初始敌人全灭，新敌人是 SCHOOL 出身的三小强以及无明大叔，胜利条件变更为将无明的 HP 削减到一定程度。这次三小强身上没有带什么好东西，可以无视。无明的各项数值都很高，争取一口气将其消灭掉。

第55话A 雷迅升星

胜利条件：敌全灭

败北条件：主舰被击坠

SR 取得条件：2 回合内用トウマ干掉 5 架以上的量产型ジンライ

①以雷凤的实力而言，单干消灭量产型迅雷无疑不太现实，所以要拿熟练度的话就得靠同伴多削减敌人 HP。不过迅雷会主动攻击身边最近的敌人而非雷凤，所以我们尽量在远程作战，雷凤应大胆押上，主要靠反击来消灭迅雷们；

②第 3 回合时敌援军出现，雷凤会领悟新招，此时应注意将雷凤回撤。之后全军碾压敌人即可，干掉大众脸舰长后轻松过关。

第56话A 红の圣诞祭(前篇)

胜利条件：全灭除エア・クリスマス以外的敌人

败北条件：主舰被击坠

SR 取得条件：6 回合内将エア・クリスマス的 HP 打至 10 万以下。

①如果将无明和三小强击败，エア・クリスマス就会主动撤退，因此要注意控制一下火力。エア・クリスマス的 HP 远超 10 万，预留至少一回合会比较保险。满足熟练度条件后エア・クリスマス会撤退，但其他敌人会负隅顽抗，正好全灭；

②无明和三小强在前面一字排开，要注意三小强会用合体攻击，一回合用三次合体攻击也不稀奇。和之前一样，三小强会优先攻击原 SCHOOL 出身的拉托妮、阿拉德、泽奥拉三人。击败其中任意一人后，剩余成员会使用“必中”、“热血”、“气迫”，请用加“必闪”或“不屈”的队员把“热血”效果耗掉，不然等到敌方行动时会出人命的……



第57话A 红の圣诞祭(后篇)

胜利条件：击坠キャニス・アルタルフ、トライオバイト

败北条件：主舰、イング、ヒューゴ或アクア任意一人被击坠

SR 取得条件：3 回合内击坠 30 架敌机（キャニス・アルタルフ、トライオバイト除外）

①本关需要注意的是满足初始胜利条件后敌方还有大部队增援。不过好在本关的基地地形十分有利，抢占有利地形后不仅防御有利，而且还有 HP 和 EN 回复，初始敌人用少许精神就可以搞定了。不过需要注意的是别让 BOSS 机也占了好地方，不然就有得磨喽；

②熟练度条件很简单，我方大举压上即可。满足条件后 AI1 出现，它会优先攻击雨果和阿葵。干掉フェフ开的母舰后，エグレッタ每回合会用多项精神来追杀イング；

③敌援军出现后除エア・クリスマス外全军会压上，我方继续以逸待劳即可。最后围歼母舰毫无压力。

第54话B 神の牢狱



胜利条件：敌全灭

败北条件：飞龙改和 NPC 被击落

SR 取得条件：第三回合内击破 12 机

①为了保证 NPC 的安全前两回合必须赶时间，给每个小队都配置一个会“加速”的角色，当然修理和回复系精神也必不可少。建议各位给 NPC 使用“感应”，能为我们增添不少输出；

②穷奇王依旧带有四凶邪视，它在 HP 低于 40% 时会撤退，建议使用“极限突破”搞定。击破全部杂兵后神仆出现，胜利条件变更为“让其 HP 低于 50000”，注意它带有特殊护罩，最好使用合体技解决。

第55话B ゲストとインスペクター

胜利条件：敌全灭

败北条件：飞龙改和イルム被击落

SR 取得条件：BOSS 在场上的情况下将三台主舰同回合击破

①本关的敌人均是 50% 改造的强敌，好在 SR 条件并没有回合限制，在后面慢慢磨便是，将初始杂兵全灭会追加一批增援。

第56话B オペレーション・レコンキスタ

胜利条件：让其中一个 BOSS 的 HP 低于 250000

败北条件：飞龙改、メキボス被击落

SR 取得条件：第六回合内全灭ビュードリファー、オーグバリュー外的敌人

①考验机体强度的一话，请保证主力单位都具有一定程度的生存能力（改造 \ 芯片 \ 能力格皆可），建议把我方的攻击重点放在后方的两台母舰上，杂兵可以通过反击耗死；

②第五回合（敌方行动）时 BOSS 会朝下方移动，注意两个 BOSS 只能击破一个，不过取得的强化部件都一样。

第57话B 激震の白い大地

胜利条件：击破ゼラニオ

败北条件：飞龙改被击落

SR 取得条件：第三回合内击破 30 机

①迄今为止最难的一话，开战前带上回复系芯片，并确保上场的角色有精神“期待”和“补给”；

②本关敌人站位密集，多用マサキ、リューネ、シュウ三人的移动 MAP 武器可以非常方便地削减敌人的 HP，切记清兵时不要使用太多的精神（シュウ的 MAP 武器并非敌我识别，最好配上“加速”远离人群使用）；

③击破ゼラニオ后他会带领 8 台ライグ＝ゲイオス登场，他的后续机バラン＝シュナイル配合地形每回合能回复近一半的 HP，而且行动时会随机扣除四台我方机体当前 50% 的 HP，消耗战是必然玩不起的。建议不要理会增援的杂兵，使用精神“脱力”降低他的防御，之后倾尽全力在两回合内解决他。

第58话 クライシス・ポイント

胜利条件：击破フォルティス・アーラ和ウィオラ－ケウム

败北条件：母舰被击落

SR 取得条件：击破フォルティス・アーラ和ウィオラ－ケウム前解决其余敌人

①纯磨时间的一话，敌人没有增援部队，各位大可按照自己的步调行军。注意 BOSS 周围的地形拥有回复功能，不过让大部队在上面恢复的时候要注意两个 BOSS 的 MAP 武器，ウィオラ－ケウム的 HP 低于 50% 时还会发动命中 +20% 的效果，挨上可就得不偿失了。

第59话 デザイア

胜利条件：击落インペトゥス
败北条件：ジョッシュ、リム和母舰被击落
SR 取得条件：击破インペトゥス前解决其余敌人

①本关地图大得过分，敌人也因为多段改造而无比难缠，还好 SR 点并未要求回合数。インペトゥス的 MAP 武器范围正好覆盖四周的直线道路，行军时最好让会飞的队伍从两旁通过，陆地的小队则使用“加速”一回合冲过去，聚集在一起很容易被インペトゥス一网打尽；

②击破インペトゥス便要面对ウンブラ的增援部队，之后还要和 BOSS ペルフェクティオ战斗，因此与インペトゥス和ウンブラ战斗时尽量节省消耗，如果觉得 EN 吃紧可去地图左右两边补给；

③ペルフェクティオ拥有“2 回行动”和每回合降低我方全体 2 点气力的技能，而且他 4 ~ 10 范围的 ALL 武器和 1 ~ 2 范围的武器分别拥有“禁止精神”和“战斗不能”的状态，最好使用“必闪”或在 3 格的距离战斗。将其 HP 降至一定程度后会触发回复 HP 的剧情，反复 2 次之后便能正常击破了。

※ 过关后进入最终分支路线，其中 SR 未满 40 点会进入 A 路线，反之进入 B 路线。

第60话A 四龙の长

胜利条件：击坠マガルガ
败北条件：主舰、ゼンガ－、クスハ或ブリット任意一人被击坠
SR 取得条件：在击坠应龙皇之前消灭其他所有的敌人

①一开始没有难度，可以从容地全灭杂兵再干掉ククル，之后发生剧情ククル加入，穷奇王和饕餮王出现。这二凶还是拥有周围三格气力下降 3 点的恶心技能，不过 HP 不高，只有 15 万左右。由于后面还有更强的 BOSS，要尽量保证低消耗将其干掉。二凶的 HP 被削减到一定程度时，双方都会自动使用三种精神，被歼灭剩一只的时候，剩下那只每回合开始会自动使用“必中”、“热血”、“气迫”。由于饕餮王的攻击附加 SP 吸收效果，极其恶心，建议抢先干掉。攻击手应该选用会必闪的角色，此外拥有パイロットブロック、フルブロック技能的队员也可以有效防止被吸收 SP。

②消灭四凶后应龙皇、武雀王带着一大堆杂兵出现，同时熟练度条件出现。由于应龙皇不会移动，所以可以全员适当后缩。应龙皇的地图炮极广，但只有 4 发残弹，因此我方需要派一些高装甲角色上去顶杂兵，同时吸引地图炮。武雀王可以先不管，一定回合后他会直接全回复加变身为雀武王，这时候再全力进攻。雀武王没有 HP 回复能力，实力反而下降。注意地图中央的祠有 EN 回复效果，如果之前主攻手 EN 消耗过多可以在这里免费回复一下；

③ NORMAL 难度下应龙皇只有 30 万 HP，光靠天上天下一击必杀炮就足以应付了，没有难度。

※ 芯片无法继承到下周目，过关后芯片能用的用，不用的全卖了换钱。

最终话A 封印战争

胜利条件：击破ガンエデン
败北条件：母舰被击落
SR 取得条件：击破インペトゥス前解决其余敌人

①因为一周目本路线需要 NORMAL 难度才能进入，所以难度并不高。敌人惟一的援军就是最终 BOSS 钢伊甸。钢伊甸会在第五回合敌方行动时出现，其能力中值得注意的是有一项为受到的伤害减少，效果为在场的敌人数乘以 100，换句话说全灭敌人即可。不过钢伊甸手下的三神仆 HP 较高，玩家如果实力够强的话一回就能直接秒掉钢伊甸，省去了麻烦的时间。钢伊甸的地图炮范围较广，但貌似发动几率不高，完全可以不给他们这个机会。钢伊甸会自动回复一次，HP 被削减到一半和 1/4 时还各有剧情，最后在雄壮的《第 2 次超级机器人大战 α》主题歌《SKILL》的伴奏下，你再次拯救了地球！但本路线并不是完美结局，请继续向 B 路线努力！

第60话B ラスト・クライ

胜利条件：击破アレス
败北条件：アリエイル和母舰被击落
SR 取得条件：第四回合内击破アレス

①我方初期位置有些尴尬，最好把飞行单位安排在左右两边，中路留给地面部队。SR 点目标ラスト仅 140740HP，留一回合全力轰炸必定能解决，倒是六段改造的杂兵攻击力不可小视，推荐使用精神“かく乱”保证我方的安全，注意 A11 之后会因剧情更换机体，现在最好无视他；

②将アレス的 HP 降至 35% 触发剧情，魂之座作为我方援军登场，击破アレス后开始和 AI1 的战斗（HP322400），它的 MAP 武器具备 EN 吸收的副作用，还好只有 3 发残弹，建议让周围的我方机体使用回避型精神应对，或者干脆使用“脱力”。

第61话B 机人大战



胜利条件：击破ククル
败北条件：クスハ、ゼンガ－和母舰被击落
SR 取得条件：击破应龙皇前全灭其余敌人

①本话和 A 路线第 60 话完全一样，不过因为是 HARD 难度敌人血量有所强化。穷奇王和饕餮王任意一机 HP 低于 40% ~ 45% 时会在每回合自动使用精神，其中穷奇王会使用“必中”、“加速”、“热血”，饕餮王则是“必中”、“热血”、“气魄”，不过只要在还未发动精神的时候干掉其中一机，另一机即便 HP 过低也不会触发这个效果，实在打不掉可以使用“必闪”或“不屈”抵消“热血”；

②注意雀武王和应龙皇在 HP 低于 60% 时会使用“觉醒”，不过雀武王是一次性的，而应龙皇每回合都会自动使用，相当于拥有“2 回行动”的能力，而应龙皇的 MAP 武器攻击不低，建议“かく乱”后派几个超级系去骗光他的残弹；

第62话B 母なる星の护り神

胜利条件：全灭敌人
败北条件：母舰被击落
SR 取得条件：第六回合内击破ケレン、カナフ、ザナヴ

①和 A 路线最终话几乎一样，只不过追加 SR 条件，并且ガンエデン不会回复 HP。三个 SR 目标均拥有近 20W 的 HP，时间还是非常紧张的，建议兵分两路利用包围系统解决掉カナフ和ケレン，最后再合力击破ザナヴ，期间母舰最好跟着大部队行动，否则容易遭到敌人偷袭。三个中 BOSS 都拥有让我方攻击减半的技能“神仆の盾”，记得用带有“护罩贯通”的武器攻击；

②第五回合（敌方行动）时 BOSS ガンエデン登场，剧情之后在场的敌方势力均回复 50%HP（SR 目标不会回复），ガンエデン拥有在场敌人越多防御越强的技能，最好将场上的敌人清光再料理她；

③ガンエデン的 MAP 武器同样是计算残弹数的，别忘了使用“かく乱”降低我方损耗。值得一提的是，用“脱力”或气力下降的武器把她的气力降到 130 以下的话，在贴身距离她是无法反击的。

※ 芯片无法继承到下周目，过关后芯片能用的用，不用的全卖了换钱。

最终话B 母なる星の护り神

胜利条件：击破ユ－ゼス
败北条件：母舰被击落
SR 取得条件：无

①前期我方气力不足，先拿两侧的杂兵开刀（也可以用几次大激励提升全员气力），第一回合神仆和四凶便会冲下来，记得别把母舰留在原地。神仆依旧带有护盾，先击破没有防御能力的四凶再围殴它们比较好。值得一提的是，地图上的水晶具有回复效果，别让敌人占据这个位置；

②两个ヴォルクルス均拥有“光线吸收”能力，HP 低于 50% 会使用“かく乱”，效果持续一回合。和ヴォルクルス的战斗中要小心ユ－ゼス的干扰，它的 MAP 攻击距离远得过分，派个自保能力强的在水晶上骗光残弹（如古兰森、龙虎王）；

③击破两个ヴォルクルス后出现合体形态的ヴォルクルス（HP304800），拥有“2 回行动”和每回合吸收 8 格（也就是周围一圈）内我方全员 30EN 的技能，与其战斗前最好先骗光ユ－ゼス的 MAP 武器，免得当我方聚在一起的时候被ユ－ゼス的 MAP 武器重创。值得一提的是，ユ－ゼス会优先选择古兰森作为攻击目标，只要给他装一个护罩强化并全程防御便可安枕无忧；

④ユ－ゼス HP 总量 452400，在 HP 低于 10% 时会自动释放“必中”，将其 HP 降至一定程度后触发剧情，イング归队，之后使出全力将ユ－ゼス击破吧！

奖杯指南

本作想取得白金至少需要三周目，路线无疑是一周目普通模式→二周目EXHARD模式→三周目SPECIAL模式。笔者建议在一周目游戏中能拿的尽量拿，像“ヒロインだらけの精锐部队”、“击坠王”、“オンリ－ワンクラッシュ”这类奖杯大可不必在一周目下急于完成，等到三周目兵强马壮的时候补也不迟。值得一提的是，本作很多奖杯都需要砸大量的精神才能完成，一旦看到有希望获得某个奖杯，可以先保留一个中断存档，达成条件跳杯后读档继续游戏便是。

奖杯列表

序号	杯种	奖杯名	说明
1	白金	OGマスタ－	取得全部奖杯
2	金	EXハ－ド モ－ド クリア	EXHARD模式通关
3	金	スペシャルモ－ド クリア	SPECIAL模式通关
4	金	やり込み派	用任意模式通关三周目
5	金	全SRポイント获得	获得全路线的SR点
6	银	シナリオコンプリ－ト	点亮流程图中的所有关卡
7	银	エキスパ－ト	在没有RETRY接关的情况下通关
8	银	ゲ－ムクリア	通关一次游戏
9	银	击坠王	我方任意一人击坠数超过200
10	银	总力战	一关内使用全部种类的精神
11	银	オンリ－ワンクラッシュ	在一次战斗中给予敌人的总伤害超过10W
12	银	奇迹の生还	我方战舰的HP低于1%的情况下迎来我方回合
13	银	よくある事	敌人任意一机的剩余HP为个位数
14	银	ギリギリセ－フ!	我方任意一机的剩余HP为个位数
15	银	ヒロインだらけの精锐部队	20个女机师取得ACE奖励
16	银	舰长の风格	任意一个舰长获得ACE奖励
17	铜	ダブルアタック	使用ダブルアタック攻击一次击破4台敌机
18	铜	コンビネ－ション攻击	使用连续攻击一次击破5台敌机
19	铜	财布ラッシュ！？	在使用“幸运”、“努力”、“热血”之后使用マサキ的MAP武器
20	铜	分の悪い赌け	在キョウスケ命中率0%的情况下攻击敌人
21	铜	若叶マ－ク	完成教学关
22	铜	流星、夜を切り裂いて	让アイビス在宇宙地形中被击落
23	铜	实战	完成序章
24	铜	エ－スパイロット	任意一人取得ACE奖励
25	铜	トップエ－ス	任意一人击坠数超过100
26	铜	击坠され王	一关内我方被击落5机
27	铜	フル改造	改满一台机体
28	铜	一骑当千	一关内同一人击破15机
29	铜	狙击王	击中14格外的敌人
30	铜	一网打尽！？	使用MAP武器一次攻击10机
31	铜	韦驮天	一次移动16格
32	铜	その汉、铁壁	一回合内让ラッセル援护防御4次
33	铜	エ－ス番长	ミチル取得ACE奖励
34	铜	爱の战士	一关内使用10次“爱”
35	铜	热血部队	一关内使用“热血”击落15机
36	铜	さすが教导队队长!	让カイ使用连续攻击一次击落4机
37	铜	サポ－タ－（アタック）	一关内使用援护攻击击破15机
38	铜	サポ－タ－（ブロック）	一关内使用援护防御15次
39	铜	遥かなる战い、开幕	安装游戏
40	铜	休息の时	中断存档后选择结束游戏，观看完小剧场

难点解析

5、6

“全SR**ポイント**获得”要求取得全路线的SR点，正好能和“**シナリオコンプリ－ト**”共同完成，建议在一周目中尽可能多地取得SR点，这样最终分支能走右边，同时分支的SR点要全部获得。等二、三周目再取得另一条路线和之前遗漏的全部SR点。

7

非常容易获得的奖杯，在通关过程中养成经常保留中断存档的好习惯，GAME OVER后立马读档重来。

10、34

推荐到流程后期再解锁，全精神如图所示，其中“魂”**リョウト**、**カチ－ナ**和**カイ**均能习得，而“修行”**リオ**、**タスク**和**ミチル**能学会。值得一提的是“根性”和“祈り”这两个精神，“祈り”需要我方陷入异常状态才能使用。建议让冰女**フア－ビュラリス**加上“必中”，对有“根性”的角色使用MAP轰即可，她的MAP带有



异常状态，可谓一举两得。

此外，解锁这奖杯时可以一起解决34号奖杯，“爱”是能连续使用的，让几个已经习得该精神的机师连用10次即可解开，中途若没有SP可以用“期待”回复。

11

同样推荐在流程后期解锁，10W伤害在一周目内并非不可能打出来，不过前置条件比较麻烦，在三周目下会容易得多，一周目的前置条件如下：

1. 改满所有参加“极限突破”机体的武器。

2. 习得“气力突破上限”，让气力达到170。

3. 找一个皮薄的杂兵使用装甲下降的异常效果，并使用包围系统增加10%伤害。

4. 用“脱力”降低目标的气力。

5.A队使用精神“热血”，B队使用“斗志”，使用当前威力最高的4个合体技攻击。

12、13、14

12比较考验RP，最好找一个不会HP回复、不会撤退且有底力的BOSS尝试，使用没改过的武器一次能够消耗的HP十分有限。不过按照笔者目前的情况来看，三周目下来遇到能把对方打得只剩个位数的情况还是很容易遇到的，在武器0改的EXHARD中更是如此。13和14两个奖杯在正树线第3话能够轻松获得，具体方法请参照流程部分。

15、16

后期白河愁带上的两个妹子、魂之座和**ククル**都自带ACE奖励（最终话A路线没有魂之座），实际上我们只要练出16个ACE即可，注意飞龙改的舰长同样是女性机师，将她练出ACE奖励还能顺便解锁16号奖杯。

17、18、36

17和18号奖杯的完成方法大同小异，所有人缩回母舰等敌人站好队，让拥有精神“**てかげん**”的角色配合“再动”将目标全部打到10血。其中**ダブルアタック**攻击是用ALL武器一次攻击4机，建议让隼或纯白骑士解决。而18号奖杯推荐让开叔上阵，注意他的连续攻击只有3级，需要用PP升一级才能达到目标，还能顺便解开36号奖杯。

19、28、30、35

这四个奖杯完全可以一起解开，不过事先需要改满正树的武器，不想改的可以先存个档。这四个杯的取得思路和17号差不多，也可以顺便和17一同解开——等敌人站好队之后让友军将目标通通打到残，正树上好精神冲入敌阵中即可，以后期的敌人数量来说15个杂兵并不难凑齐，注意“祝福”和“应援”效果等同于“幸运”与“努力”。此外，30号奖杯并不需要击落敌人，因此在流程中只要看到敌人聚集在一起不妨让正树来个MAP。

20

在未改造**キョウスケ**（响介）照准的情况这个杯还是很容易入手的，但改造过命中而又想一周目取得的话，可以把他换到一个有MAP武器的机体上（需要敌我识别无效），攻击一个使用“**ひらめき**”的同伴就可以解锁。

22、31

アイビス能上宇宙的机会只有第三次分支和最后的结局部分，推荐在最终话（两条路线皆可）让**アイビス**单机冲入敌阵。同时给**アイビス**装备增加移动距离的芯片\能力格，配合“加速”还能顺便解开31号奖杯。

29

使用《MX》的真实系后续机**ガルムレイド・ブレイズ**解锁（需变形为葵驾驶），装备好增加射程的芯片\能力格后达到14格并不困难，随便进入一关算好距离，配合精神“必中”、“再动”、“激励”之后在第一回合便能成功解锁。

结束语



本作流程长度实在厚道，不愧是N年磨一剑的产物。剧情融合了D、MX、α、2α、EX、第4次等多部作品，让《OG》的世界观更加完整，最后几话更是让人燃到元神出窍！奖杯设计十分出色，全部是技巧型奖杯，而且不需要玩家在全模式通关外多花一点时间和精力，值得称赞！这回个人最喜欢的战斗动画应该和很多人都一样，那就是经过完全重做的龙卷斩舰刀。音乐方面也十分给力，特别是与钢伊甸决战时适时响起的《SKILL》，仿佛让时光一下子回到了9年之前，害得本人险些泪洒当场。惟一的遗憾是音乐方面没能收录《樱花幻影》，当然这只是个人的一点小小偏爱，各位看官可以完全无视之！（笑）



将《OG2》打通之时自己还是一个啥都不懂的高中生，天真的以为最多等个2年就能玩到《OG3》，结果硬是等了数年终得一见。家用机的《机战》我一向都是通了全模式后才会封盘，因此对本作的奖杯设计表示十分满意，在通关之余更考验玩家对精神、角色以及系统的熟悉程度。而在动画方面，本作最让我欣喜的是角度的运用，不同的角度转换使演出效果变得更加多样化，例如冰女**フア－ビュラリス**的大招就让我眼前一亮。不过说起最喜欢的动画还是合体技暴走幽灵，理由嘛，自然是艾姐那一如既往的搞笑台词啦。

最后吐槽一下，本次MX的真实系主角机大招动画着实不够给力，遥想当年阿葵可是游戏中惟一一道风景线啊（捶地）。

文 八重樱 美编 anubis



现实or虚幻？真相or谎言？梦幻对决引发年末最强头脑风暴！

莱顿教授VS逆转裁判	Level-5	文字冒险
3DS レイトン教授VS逆转裁判		日版
2012年11月29日	1人	5800日元
无对应内容		对应玩家年龄：12岁以上

论游戏界的两大王牌推理向作品，自然当属“《逆转裁判》系列”和“《莱顿教授》系列”。前者以环环紧扣的法庭辩论直击人心，后者则以谜题穿插故事的形式自成一派。喜欢这两部作品的玩家可能都或多或少地想象过，假如这两位善于推理的男人能够上演一场梦幻对决的话，究竟会是谁强谁弱呢？现在，大家的这个愿望终于可以得到满足，一起来感受 Level-5 与 Capcom 联袂献上的《莱顿教授 VS 逆转裁判》吧！

系统介绍

本作的系统没有什么创新之处，基本就是由“《莱顿教授》系列”的地图冒险部分与“《逆转裁判》系列”的法庭辩论部分交织组成的，如果是系列老玩家的话可以毫无困难的上手。下面就对两部部分的操作进行简单的说明。

地图冒险部分



①与剧情密切相关的谜题
②剧情梗概
③存盘
④已获得的重要道具
⑤已获得的谜题
⑥调整音量
⑦返回主菜单



①出现可以调查的内容时，放大镜会变成橘红色
②打开菜单
③移动　④移动上屏的放大镜



①移动到这个场景
②调查

法庭辩论部分

ゆさぶる：流程中翻译成威慑，是对证词的进一步询问。在威慑过程中可对其他证人进行盘问，进一步推动剧情。

つきつける：流程中翻译成举证，使用现有的证物指出证人证词中的矛盾部分。成功的话可推动剧情，失败的话会损失一次机会重来。

といつめる：流程中翻译成盘问，对证词进行威慑后，其他证人可能会出现质疑的情况，此时会出现特殊的音效，将下屏的镜头转向质疑的证人，使用“盘问”可获得新证词。

流程攻略

序章前半　风雨之夜的来访者



狂风暴雨的夜晚，莱顿教授和卢克正在家中聊着闲天。今天的话题是中世纪时轰动一时的“女巫审判”，黑暗沉重的话题与时不时划破天际的电闪雷鸣交相呼应，让即使身处在温暖室内的卢克也感到了一丝寒意。察觉到库克心境的莱顿教授提议让他到书架上去找一本书来转换心情。

调查书架后会获得一本童话书，遇到【谜题 01】。

正当卢克准备回家时，突然传来了一阵敲门声。走进来的是一位全身都已湿透的少女，只见她从怀中紧紧抱着的一本厚书中抽出了一封信交到莱顿教授的手中。写信人是莱顿教授曾经的学生、现任侦探——乔班尼，信中提到他为了某个调查而来到一座神秘小镇“迷宫城”，却被卷入了不可思议的事件之中。而能解开这一系列谜题的关键人物就是站在莱顿眼前的这位少女——玛霍涅。乔班尼在带着玛霍涅逃离“迷宫城”的路上遭到袭击身负重伤，玛霍涅只得遵照乔班尼的嘱托独自一人来找莱顿教授寻求

©2012 LEVEL-5 Inc. ©CAPCOM CO., LTD.2012

帮助。

奇怪的是，莱顿等人从未听说过“迷宫城”这个地方，玛霍涅也对英国、伦敦这些地名从未耳闻。在玛霍涅紧抱着的书中记载了关于“迷宫城”的情报，关于神秘事件、关于魔女、以及一切的故事……

三人正在交谈之时，窗外传来一阵敲击声，原来是一只迷路的鸽子。“哎呀，你是想进来躲雨吗？”卢克一边说一边伸手去开启窗户。“不行！”玛霍涅见状发出一声惊恐的尖叫，但为时已晚，飞进屋内的白鸽一瞬间幻化成了漆黑的巨大乌鸦，施展法术将玛霍涅强行带走。

虽然不愿意相信，但在莱顿教授眼前确实发生了无法用常理来解释的不思议事件，这一切的始作俑者正是“魔女”。但现在可没有时间让二人去分析魔女的真正面目，当务之急是要找回被挟持的玛霍涅。莱顿和卢克追随魔女离去的身影来到泰晤士河畔，偶遇一筹莫展的查尔米警官和巴顿巡查，他们也遇到了无解的案件。和巴顿巡查交谈获得【谜题 02】。

按照警官的指引，莱顿教授和卢克来到公园，惊讶地发现一辆汽车居然挂在树上，而且在车的前盖上居然还有一枚巨大的手掌印记！可是当莱顿教授刚想靠近仔细调查时，却遭到了警察的阻拦，要通过他的身分审核必须先解答【谜题 03】。

解开谜题后终于获得自由调查该地的许可权。调查远处的石雕后发现汽车前盖上的手掌印与石雕的手掌印大小完全相符，但是这座石雕的右手拿着标枪，根本无法在前盖上留下印记。莱顿隐约察觉这起交通事故与玛霍涅被劫之间存在着某种联系。

返回泰晤士河畔向查尔米警官打探情报，果不其然，坐在车中的人正是乔班尼，幸运的是，他并没有受什么伤。另外，莱顿还从警官口中听到刚刚此处出现了穿着奇怪服装的家伙，莫非是乔装改变的魔女吗？不过警官似乎不打算透露更多情报，而且眼下的当务之急是寻找失踪的玛霍涅，没时间与他们周旋。

莱顿一行赶到伦敦塔桥下，在白天车水马龙的大桥此时却异常空寂，看不到任何人影，耳畔传来的也只有滚滚的雷声。突然，在桥中出现一个身穿紫色外衣的不祥身影，他仿佛是在故意诱惑莱顿一般一闪而过。可是当莱顿和卢克追上前去，却只在地面上发现了玛霍涅的红色披风，而且在一旁的墙壁上还有一只眼睛形状的刻印。调查刻印后出现【谜题 04】。

这个拼图谜题似乎是个机关，完成拼图的刹那，墙壁上居然开启了一道小门，里面是一条狭长黑暗的隧道。而在入口右侧的杂物箱后面，居然发现了被束缚的玛霍涅！解开捆绑玛霍涅的绳索时出现【谜题 05】。

看到玛霍涅安然无恙，莱顿和卢克终于松了一口气。可是众人还没来得及喘口气，在隧道深处就出现了刚才那个不祥的身影。这次可不会再让魔女得逞！莱顿施计让卢克假扮成玛霍涅，果然令魔女上了当，玛霍涅则乘坐上路过的货轮悄然离去。等魔女察觉到异常时为时已晚，但她却并没有显现得很慌张，反倒是丢下一句“你们已经被卷入到‘故事’中”的神秘话语悄然离去。紧接着，莱顿和卢克便被吸入了书的世界！

本章谜题解答

★谜题 01：消除两条彩色的线，让黑白两位魔女顺利抵达各自的城堡。
答案：消除绿、蓝两条线。
★谜题 02：完成料理的拼图。
答案：（如图）



★谜题 03：控制莱顿教授在不被手电筒灯光照到的前提下抵达美术馆出口。
答案：手电筒的光照范围是 3 格，上面三个警察是循环移动的，因此只能跟在某一警察的背后前进才不会被照到。
★谜题 04：完成眼睛形状刻印的拼图。
答案：无
★谜题 05：选择一种绳子图案，可以让绳索自动解开。
答案：B

本章各场景金币

●レイトンの部屋的金币位置：窗户左侧的挂画、留声机、顶灯
●テムズ川のほとり的金币位置：路灯、伦敦桥的尖顶、长椅旁的树叶
●公园・事故现场的金币：两个路灯上各有一个、椅子
●タワー十ブリッジ的金币：右边的旗子、左前方的路灯、塔顶
●ブリッジ・トンネル内的金币：左侧路灯、右侧路灯、左前方路灯
●谜の空间的金币：右下的杂物箱、左数第一个路灯、右数第二个路灯

序章后半 异国的法庭

收到国际律师协会的邀请，成步堂和真宵第一次踏上英国国土来参加一场法庭辩论，被告人是一位名叫玛霍涅的少女。少女的眼神相当呆滞，对成步堂所说的话也几乎没有反应，说是失魂落魄也不为过。但成步堂还是隐约从她口中听到了这样一句话：“我……不是魔女”。



开庭后首先回答裁判长两个提问，答案分别选择“マホーネ”和“盗窃と伤害”。接着进入询问环节，首先登场的是保安员。

ユトリノ・ガードナー ~ 事件当夜の见回り ~

先对保安的第一句话“あの夜……オレはいつもどおり、ニィニィふたまるの巡回をしていた。”提出威慑后会获得一张案发现场的照片。

接着对最后一句话“さらに、次の瞬间。すでにオレは、现场には他に异常がないことをカクニンしていたッ！”使用照片进行举证，证人会修改证词。

第二回合询问，在证人的第四句“ハンニンは、铁のパイプを振りかぶつて、真正面から船员さんを殴りつけたんですよ！”使用“被害者の诊断书”举证。

オリーブ ~ 事件に遭遇したこと ~

再度开庭，新登场的证人正是本案的受害人——厨师奥莉薇。听过她的证词后获得“指纹の写真”。

再针对证人的第四句“小さい体で、大きく振りかぶつて殴りつけてきたわ。アタシ、かわそうとしたんだけど。”使用“指纹の写真”举证，选择“指纹の向き”。

继续坚持“ムジュンを立证する”，出示证物“被害者の诊断书”，再选择“身を守つたとき”。接着选择“可能性はない”后出示证物“フラッシュライト”。

オリーブ ~《ミスター・タイホ》について ~

再次展开询问。对奥莉薇的第一句话“この、ぬいぐるみ。あの子から取り返して、アタシが警察に提出したものよ。”使用证物“引きちぎられたタグ”举证，指出在逮捕君身上存在着本不该存在的金属牌。

接着依次选择“ぬいぐるみをスリ替えた”、“その可能性はある”、“搜索を要求する”，最后出示证物“新闻记事”，揭示奥莉薇是珠宝大盗的真相！

TIPS 关于金币：金币又称提示币，可用来在解谜和法庭辩论时获得帮助，每次提示会消耗一枚金币，游戏初始时会赠送30枚金币。

成步堂在海外的第一起案件顺利得以解决，玛霍涅也被法庭认定无罪。但在成步堂的心中却存有一个未解之谜——打晕奥莉薇的人究竟是谁呢？既然玛霍涅不是凶手的话，那么在现场果然还有另一个神秘人物存在吧？

就在成步堂与真宵准备离开法院之际，真宵在沙发上看到了玛霍涅遗留下来的书。出于好奇，她翻开了书，紧接着，成步堂与真宵也被吸入到了书的世界之中……





第1章 迷宫之町

从睡梦中醒来，卢克发现自己和莱顿教授正乘坐在一辆行驶中的马车上，坐在身旁的还有一位披着黑色披风的女子。向她打听马车的终点，女子却总是说些意味不明的话。没办法，只好转而向车夫打听情报。在与车夫你来我往的交谈中，马车已经抵达了目的地——一座繁华喧闹却又略显古朴的小镇。同行的女子用冷漠的口吻道出了小镇的名字——迷宫城。莱顿和卢克回头望去，惊讶地发现进镇的大门不知何时被高耸的城墙取代，而同行的女子也消失得无影无踪。莱顿教授和卢克完全被囚禁在了书的世界里。

刚来到小镇就遭到了骑士团队长的盘问，这座小镇判断人好坏的标准有点奇怪，是以能否解开谜题为基准的，不过这种程度的谜题自然是难不倒莱顿和卢克。顺利解答【谜题06】后骑士队长打消了对二人的疑虑，但仍警告二人不要有什么奇怪的举动，因为今天是特别的日子。

骑士团长离去后，莱顿决定先调查小镇的居民，再寻找离开此处的方法。与站在面前的两位小朋友交谈，帮他们解开【谜题07】后，径直走到市街地中央部。和站在喷水池旁的吟游诗人交谈，帮他把解答【谜题08】。

先去左边的市街地西商店街，和正前方的骑士交谈，解开【谜题10】。然后和穿蓝色衣服的男子对话，解开【谜题11】。

然后去往右边的市街地东商店街，向黄色头发的少年打探乔班尼的情报，少年对这个名字毫无印象，反倒是丢出了一道【谜题09】。

解开谜题后四周响起了民众的骚动声，赶到北侧的街道，原来大家都在准备迎接迷宫城的创造主——斯托里泰拉。在豪华的马车上乘坐着一位正在埋头疯狂书写文字的白发老者，他就是斯托里泰拉本人。而在他的身旁，还站着一位身穿骑士服、英姿飒爽的紫发美女，时不时地会把大叠的稿纸撒向民众，场面颇为壮观。可是，接到稿纸的民众突然变得异常恐惧，仿佛灾难即将降临。好奇的卢克忍不住捡起一张稿纸，只见上面写着“被明月照亮的森林深处，恐怖的魔女将降下死亡的黑影。不幸的二人组中的年幼者，在踏入黑暗之时，他的性命将会被‘魔之炎’燃烧殆尽”。

不相信“故事”会变成现实的莱顿卢克二人立刻成为居民们攻击的目标，骑士队长也携兵企图逮捕莱顿和卢克。千钧一发之际，玛霍涅突然出现，带着二人逃离了骑士们的追捕。看到玛霍涅平安无事，莱顿和卢克自然欣喜不已，但玛霍涅完全忘记了自己逃到货船上之后的事这件事令人相当在意。在那段失去的记忆中，她究竟经历了怎样的事呢？

在玛霍涅的建议下，莱顿和卢克决定先去她家避难，玛霍涅的家位于东商店街的面包店。经过广场时，会再一次遇到那两位小朋友，获得【谜题12】。

走进面包店内，伴随着甜美的香气，眼前居然出现了两个格格不入的身影——成步堂和真宵！莱顿教授与成步堂龙一，这两位不同世界中的主角终于相遇了！不过显然莱顿教授对于成步堂动不动就会拍桌的习惯有点无语……

和真宵对话会得到【谜题13】，解开后老板娘就会回来。跟随玛霍涅来到她的房间中，和她交谈后发现，玛霍涅失去的不仅仅是在货轮上的那段记忆，就连乔班尼的事也忘得一干二净。但在看过乔班尼写给莱顿教授的来信后，玛霍涅却隐约回忆起了一点乔班尼的事，他曾经为了调查迷宫城的秘密而前往收录了全部“故事”的大图书馆，因此才会遭到魔女的袭击。看来要近一步接近真相，就有必要到大图书馆去一探究竟了。

离开面包店前，和老板娘对话可获得【谜题14】。

大图书馆位于市街地北的北侧。这是一座宏伟的建筑，也是迷宫城的标志之一，但入口的右侧却被大火烧得惨不忍睹。和门口的贵妇交谈获得【谜题15】。

大图书馆内的景象比从外观看起来还要宏伟，数不尽的藏书整齐地摆满了全部书架，而且这些书竟然全部都是由创造主斯托里泰拉一人撰写的。起初，图书馆馆长谜美并不肯将《魔法大全》一书借给玛霍涅，但在莱顿教授一番劝解之下同意如果解开【谜题16】的话，就允许借阅《魔法大全》。不过在莱顿顺利解开谜题后，谜美又很不甘心地放出了【谜题17】，真是个中二的妹子啊……

连续解开两道谜题后，谜美不得不说话算话对莱顿一行人开启了特别阅览室的大门。前往特别阅览室之前调查右侧楼梯上抱着书本的布克会获得【谜题18】。

在特别阅览室的中央摆放的巨大书籍就是《魔法大全》，看到要调查如此厚重的书籍，就连莱顿教授也不由得一阵头痛。可是没翻上几页，他就在书中发现了一段别人加上去的不详文字。谜美表示对这段文字毫不知情，而且特别阅览室的钥匙只有惟一一把，没有她的陪同，任何人都无法进入室内。那么写下这段文字的人果然还是魔女吗？

回到大图书馆内部，调查正前方桌子后面的壁画，会出现【谜题19】。解开谜题的同时，通往图书馆地下的大门就会开启。

在图书馆地下室的墙壁上，绘制有一幅女性操纵火龙将城镇焚烧殆尽的恐怖壁画，谜美见状道出了一个名字——“往昔的大魔女”贝泽拉。壁画描绘的正是贝泽拉发动“传说之大火”的场景，她与普通的魔女不同，是一切灾祸的元凶。十年前的大火曾经给这座城镇留下难以磨灭的伤痛，大图书馆被烧毁的一部分同样也是贝泽拉的“杰作”。莱顿不由得联想到了《魔法大全》上那段神秘文字的最后一句：“我在等待着……”，贝泽拉等待的人是莱顿、成步堂，亦或是其他人？

离开图书馆时已经入夜，先去网罗一下各处的谜题吧。到北の进行通り和穿紫袍的老人交谈，入手【谜题21】；在市街地西商店街和穿白色长裙的女子对话入手【谜题22】；到市街地表通り和邮递员对话，入手【谜题23】。之后就可以回到面包店了。

玛霍涅去买牛奶迟迟未归，众人决定先行解决晚饭问题。刚吃晚饭，骑士队长就率领着手下夺门而入，要将成步堂带往裁判所。不过审判的对象并不是他，而是有人指名要求他为自己辩护，这个人就是被冠以“魔女”罪名的玛霍涅！

本章谜题解答

★谜题06：调整骑士们的位置，让全部的剑都处于盾的防御状态下。

答案：(如图)



★谜题07：按下方的四色按钮，将四个人偶的脸全部转向正面，但每个按钮都不能连按两次。

答案：绿→黄→红→黄→红→黄

★谜题08：将破碎成12块的地图重新拼回原来的模样。

答案：(如图)



★谜题09：按照头×1、身体×1、手×2、脚×2的组合将六个人偶重新拼凑起来，所有部件必须相连。

答案：(如图)



TIPS 关于谜题：如果在流程中有遗漏谜题的话，该章结束后这道谜题就会被图书馆长眼镜娘谜美收录，之后找到她就能把遗漏的谜题全部找回来。

★谜题 10：哪个才是骑士本人的影子?

答案：B

★谜题 11：通过各个人物的证言找出杀死国王的真凶。

答案：骑士

★谜题 12：点击云改变其状态，使得全部 7 朵云都变成上层的白云。

答案：(顺序从左到右不分黑白) 2→4→5→2→3

★谜题 13：下图的面包比上图多了一个，找出多出来的那个面包并放到右下角的竹筐里。

答案：(如图)



★谜题 14：这是个在同一地方盖两次印记就会消失的神奇印章，利用这个特定在上图中盖出下图天平图案。

答案：天平是左右对称的，所以盖印记时可以先搞定两个秤盘，再盖中间的秤杆。仅提供第一步的截图作为参考。(如图)

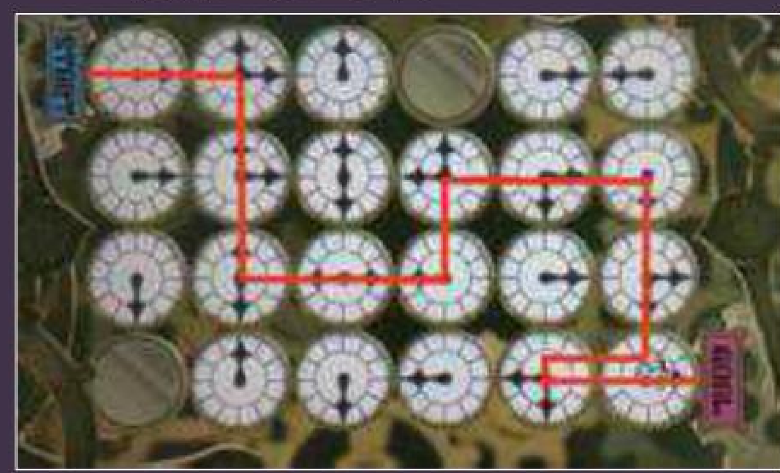


★谜题 15：控制卢克回到莱顿教授身边。

答案：第一层从右侧的洞跳下→第二层从右上角的跳台回到第一层→从第一层左上角的洞跳下→从第二层最左侧的跳台回到第一层→从第一层下方的洞跳下→从第二层下方的洞来到第三层→走到莱顿教授身边。

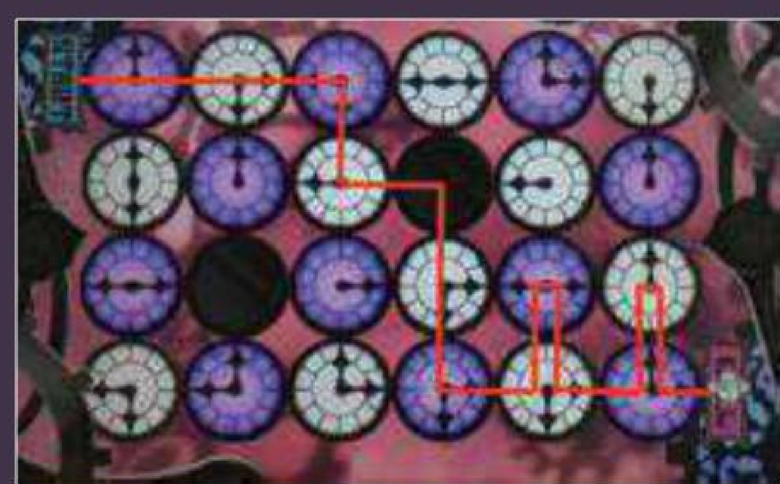
★谜题 16：骑士每前进一步，指针就会旋转 90 度，并且骑士只能沿着指针所指示的方向行动。利用上述规则控制骑士抵达终点。

答案：(如图)



★谜题 17：规则和谜题 16 差不多，但是紫色表盘的时针，转速为 3 倍，另外这个谜题不允许退回上一步。

答案：(如图)



★谜题 18：按照正确的顺序重新摆放这些书，摆放正确后书籍会拼出一幅完整图画。

答案：(如图)



★谜题 19：交换太阳与月亮所在的位置。

答案：类似于华容道的题目，不做过多说明了。

★谜题 21：左右旋转地图，点亮全部的蜡烛。

答案：左 ×4→右→左→右 ×10→左→右→左

★谜题 22：点击コメント查看 A ~ D 四人的愿望，调整下屏四个人偶的位置使其满足四人的全部愿望。

答案：交换 B 和 C 的位置即可。

★谜题 23：乘坐在光带的上面还是下面才能顺利抵达终点?

答案：上

◆ 本章各场景金币 ◆

●马车的金币：右侧的袋子、上方的油灯、蔬菜筐下方的箱子

●市街地表通りの金币：两面最大的绿色旗子、左侧挂在墙上的花盆

●市街地中央部的金币：左侧烟囱、喷水池、右下角的花盆

●市街地西商店街的金币：武器店的招牌、右边第一面旗子、右边的果盆

●市街地东商店街的金币：左下角的木桶盖、左上角中间的旗子、右边面包店的招牌

●广场の外れ的金币：最左侧的灌木丛、左数第二扇窗户、右侧的木桶

●广场的金币：左上方的烟囱、右侧三层小楼的烟囱、右下角的木箱

●北の行进通り的金币：左侧的红色尖顶、左侧建筑三楼的窗户、右侧建筑三楼的窗户

●パン屋店内的金币：最左边的法式面包棍、壁炉的柴火、成步堂头顶的器皿

●マホーネの部屋的金币：左边墙上的薰衣草、猫的饭碗、右侧的果盆

●大图书馆前的金币：图书馆大门上方的雕塑、入口最侧第二个石柱、左下角的灌木

●大图书馆内部的金币：书桌右后方的灯台、最上角的窗户、正上方悬挂的旗帜

●特别阅览室的金币：左侧窗帘附近、上方左二的吊灯、谜美身后的镜子

●图书馆地下室的金币：左侧的第一个火把、右侧的两个火把

第2章 豪炎的魔女裁判



原来玛霍涅在买牛奶回来的路上遭到两名歹徒的袭击，可结果却是歹徒被烧成灰，玛霍涅安然无恙，因此她被认定犯了杀人罪而遭到逮捕。虽然失去了记忆，但玛霍涅却隐约记得成步堂曾在法庭上为自己辩护的英气身姿，所以再度向成步堂请求帮助，如果被判为魔女的话，就会遭到恐怖的火刑，而且，这似乎也是法庭内除成步堂与真宵外的其他成员全部渴望的结局……

迷宫城的法庭审判有些特殊，证人不是逐一登场，而是一口气上来了四名，这也给成步堂的询问增添了不少的难度。

事件を目击したときのこと

询问开始后，首先针对第一位证人的证词“あれは……夕食のしたくのカオリただよう时刻。事件は、やわらかな薄暗に刻まれた。”提出威慑，获得新证物“ランプ”。

然后针对第四位证人的“あのとき、あの场に炎など存在しなかった。まさに”魔法”の引き起こした奇迹なのだ！”使用证物油灯进行举证。

选择“绘画のムジュンを探す”，将放大镜移至玛霍涅挂着油灯的手部进行举证，指出玛霍涅并没有拿着施法必须的魔法杖。但紧接着骑士团长便拿出了一柄镶嵌了红宝石与白宝石的魔法杖予以反击。



《魔法杖》について

针对最后一句话“魔女めは、右手に杖をもっていたのだッ！つかまるまで、落とさずにもっていたのだッ！”使用油灯举证，逼迫第三位证人承认其视力不好的事实。

《魔法杖》について・2

再次开始询问，针对第三句话“あのミルクの桶、见た目のワリに轻がったから。重くて持てない、なんてコトもないしねェ。”提出威慑，获得证物“ミルクの桶”。

再针对老者的证词“ワシ自身は、ミルク桶など见ておらんし。全てはマボロシかもしれんがのォ……”使用“ミルクの桶”进行举证，得出结论——拿着牛奶桶的左手不可能再拿魔法杖。

TIPS 通关特典：通关后会开启两个模式，ひみつのモード中可以欣赏设定图、影像、原声音乐和角色语音；はいしんのモード中可以下载新的章节，但由于到截稿时为止配信章节还未提供下载，因此无法做出攻略。

《魔法杖》と《咒文》の关连性

紧接着骑士团章吉肯又提出玛霍涅是先摔了油灯再拿起魔法杖施法的，证人们也相继修改了证词。针对老者的第一句“**それはもう！《めらめん》のあとにランプをポチャリと落としおったワ！**”提出威慑。

听完全部证词后再一次对老者所说的话提出威慑，出现新的系统“**といつめる**”(盘问)。将镜头移至旁边的老妇人身上，进行盘问，得出玻璃破碎声在先，咒文声在后的真相。

手にしていた《魔法杖》のナゾ

针对新证人的最后一句“**カンタンなコト！あのミルク桶を地面に置き、その手で《杖》をニギったのだッ！**”使用牛奶桶进行举证，该证人就会修改证词。

对新证词“**あの魔女は《魔法杖》を持っていた。咒文も闻いた。……オレたちは、目击したんだよ！**”进行威慑，将镜头转向老者后盘问，得出现场只有四个目击证人的事实。

出现选项后选择“证人**の**中**に魔女がいる**”，然后将放大镜移至玛霍涅和两名受害者中间位置。面对骑士团长的质疑，调取证物“魔法大全”中的“**ミエヘン**”一页进行举证。

《见たこと》と《见なかったこと》

再一次对五位证人进行询问。首先对老者所言的最后一句话“**やはり……ワシが见た人影も、3つじゃった。あのオジサンなど、ブザマに转んでおったワ。**”提出威慑，将镜头转向啤酒大叔进行盘问，选择“**さらにくわしく**”后出现新的证词。

针对大叔的新证词“**オレっちも、炎に向かって走ったぜ！後ろから名前を呼ばれて、转んじまったケド。**”提出威慑，选择“**‘ムジュン’を指摘する**”。

选择卖花少女进行盘问，出示证物“现场**の**上面图”，再提交证物“魔法大全”中的“**ミエヘン**”一页进行举证。

面对骑士团长的质疑，选择“**罪を隠す工作のため**”接着出示证物“**メガネ**”举证，再选择“见**つからなかったから**”，最后提交证物“**ミルク桶**”举证，在牛奶桶中发现了卖花少女犯罪时丢失的眼镜。

至此真相终于大白，真正的魔女不是玛霍涅，而是卖花少女马大拉。但在行刑前一刻，马大拉竟说出“玛霍涅就是大魔女贝泽拉”这件事！刚刚洗脱杀人嫌疑的玛霍涅又被软禁了起来，等待着她的将是两周后的“大魔女制裁”。



第3章 追寻大魔女之谜

走到这一步，莱顿和成步堂可不想让玛霍涅如此去送死。但要解开大魔女身分之谜，还有许多调查工作要去做。

来到检察士控え室，向乔朵拉检察士长打探玛霍涅和大魔女的情报，这个女人坚称玛霍涅被认定为大魔女是有理由的，却不肯告知众人理由具体为何。说完便转身离去了。

总之先回面包店去和老板娘回报情况吧。路过裁判所へ续く道时调查右上角的树丛，会出现【谜题24】。

老板娘表面上表现得很是乐观，但内心中依旧非常担心玛霍涅的安危。看到还有人在关心着玛霍涅，成步堂也暗下决心，一定要帮玛霍涅彻底洗脱魔女的罪名。

在面包店内享用过晚餐后，真宵和卢克看到老板娘正在寻找玛霍涅私养的小黑猫，二人决定来帮忙。先来到北の进行通り，和邮递员对话，帮她解决【谜题25】；再来到市



街地西商店街，帮商人解开【谜题26】；接着转战市街地中央部，帮吟游诗人解开【谜题27】；继续来到市街地表通り，和三名骑士对话，解开【谜题28】；最后移动到广场，会与乔朵拉检察士长狭路相逢。和她交谈得知，3个月前，曾经有一位炼金术师惨遭魔女的杀害，至今未能找到真凶，因此骑士团加强了夜晚的巡查，以防不幸再次降临。

结束与乔朵拉检察士长的谈话后黑猫自动现身。带着它来到大图书馆前与白狗交谈，可获得【谜题29】。之后就可以回去面包店了。

吃过早饭后，众人一起去裁判所探望玛霍涅。在市街地东商店街与抱着绵羊的大娘交谈，获得【谜题30】。

刚来到裁判所门前，莱顿教授就被一位骑士拦了下来。原来是斯托里泰拉要接见他。于是众人只好兵分两路，成步堂和真宵去探视玛霍涅，而莱顿教授和卢克则跟随骑士一起拜见斯托里泰拉。

控制的角色换成莱顿教授后，先去市街地表通り与拄拐杖的婆婆对话，会获得【谜题31】。来到关所の门处，和右边的骑士交谈，解开【谜题32】后大门就会开启。

进入骑士の驻屯地，和站在中央的绿衣男子对话，解开【谜题33】。和最近处的骑士对话会获得【谜题34】。调查左上角的尖顶后获得【谜题35】。

沿着楼梯一路前进到谒见の间前，调查左数第二个尖顶会获得【谜题37】。调查正面大门获得【谜题36】，解开谜题后就可以来到谒见の间觐见斯托里泰拉了。

视角切回到成步堂身上。在成步堂的百般盘问之下，玛霍涅终于道出了自己被居民们视为“魔女”的决定性条件，而这个答案也大大震惊了成步堂和真宵，原来玛霍涅正是创造主斯托里泰拉的女儿！

正当成步堂想要打探3个月前的凶杀事件时，探监时间到了，成步堂和真宵只得先行离去。二人决定立刻对炼金术师被杀的事件展开调查。

先来到裁判所控え室，从骑士团长吉肯那里打探凶案的情报，得知被杀的炼金术师名叫贝尔狄克博士，是一位深受居民们爱戴的医师。三个月前，他死于自宅的研究室中，当时研究室处于密室状态下，除了使用魔法之外，没有其他犯罪的可能。而且这起凶案也未被纪录在“故事”中。

大概是成步堂认真的模样感动了吉肯，他主动提出让成步堂去贝尔狄克博士位于广场上的家调查真相。离开裁判所，先去大图书馆，与右侧楼梯抱着一摞书的布克交谈，获得【谜题38】。到市街地西商店街和小女孩对话，再移动至广场の外和小男孩对话获得【谜题39】。来到广场后与面前的黄发少年交谈，获得【谜题20】。

在炼金术师家的门口，成步堂和真宵遇到了管家阿尔古雷。短暂交谈后阿尔古雷很快便察觉成步堂的身分正是玛霍涅的辩护律师，但他对于追求真理的“律师”倒并不反感，于是邀请成步堂到屋内详谈。

听完阿尔古雷的讲述，成步堂提出想要检查房间的请求，阿尔古雷予以批准，但前提是必须要有他的陪同。与此同时，正在和莱顿教授交谈的斯托里泰拉突然拿起笔，将“故事”中记载的2周后改成了2天后，并道出一个不详的预言：在炼金术师家中的同伴将会因“黄金的诅咒”而死亡！

听到这里，莱顿教授和卢克慌忙赶往炼金术师之家，而此刻在炼金术师之家中的成步堂和真宵还未意识到危险即将降临。

来到炼金术师的部屋，只见地面上赫然有一个巨大的魔法阵，而在魔法阵的左上方撒着大量白色药剂粉末。再将视线转向书桌后面的油画，油画本身并没有什么奇特之处，但在画框边却可以看到一块绿色的痕迹。

调查完部屋后，成步堂独自一人来到了位于地下的研究室，分别对水井、绵羊以及桌子展开调查，但并没有什么太大的收获，正当成步堂准备原路返回时却听到真宵发出了一声凄厉的惨叫，他慌忙爬上楼梯，映入眼帘的却是化为黄金雕像的莱顿教授、匆忙赶到的卢克、惊慌失措的真宵，以及掉落在真宵脚旁的魔法杖……斯托里泰拉所写的“故事”又一次化为了现实。



本章谜题解答

★谜题 24：调整花瓣的位置，让相邻的两片花瓣或是颜色或是形状相同。

答案：（如图）



★谜题 25：有红和蓝两种信，每封信后的后面有向左转或向右转的箭头，代表小狗在拾到这封信后会转向哪边。调整下屏信件的顺序，让小狗能将上屏的信件全部收取。

答案：（如图）



★谜题 26：现在共有 8 只老鼠，要分成两组。蓝色盒子里是好老鼠，橙色盒子里是坏老鼠。根据上图的提示，将下图的 8 只老鼠正确分组。

答案：尾巴往上翘的是好老鼠，往下翘的是坏老鼠。

★谜题 27：为窗户涂上四种颜色，相邻的窗户颜色不能一样，并且金色只能使用一次。

答案：（如图）



★谜题 28：根据上屏中三位骑士的描述，绘制出正确的猫咪行进路线。

答案：（如图）



★谜题 29：互换图中两辆拖车的位置。

答案：（如图）



★谜题 30：有五只外表和叫声都不同的羊，根据上屏的提示，分别找出这五只羊的正确叫声。

答案：（如图）



★谜题 31：将七种印有动物图案的模块放入上方的空白框架内。

答案：（如图）



★谜题 32：骑士们正在用宝剑争抢一块大肉，其中一人使用的是一把弯曲的剑，找出这名骑士。

答案：右下角的那个

★谜题 33：将全部军民安排到街道上，让街道处于完美监视状态下，不能有未监视到的地区，也不能有重合的区域。

答案：（如图）



★谜题 34：控制马白驹吃掉对面的黑驹，棋盘上的黄色格子会将马驹往箭头所指方向推动一格，黑色格子是洞。

答案：白驹只能沿 3×2 或 2×3 的格子的对角线移动，可以跳到的格子会以闪红的形式来提示。

★谜题 35：摇动桌面，让全部老鼠都掉入陷阱中，老鼠如果碰到芝士的话就算失败。

答案：右→上→左→右→下→左→右→上→左→上→右→下

★谜题 36：点击下屏的机关，在 4 回合内将上屏的数字调整为 3333。

答案：两次第二行、一次第三行、一次第五行

★谜题 37：同谜题 21 类似，旋转地图点亮全部的蜡烛。

答案：左 ×3→右 ×2→左 ×6→右 ×4→左 ×2

★谜题 38：这个家的床板变得表里不一乱七八糟。家主每移动一格，上下左右的床板就会反转，但如果有墙壁阻挡的话，墙壁后面的床板就不会发生反转。利用上述特性将床板全部翻转到正面。

答案：右→下→下→右→右

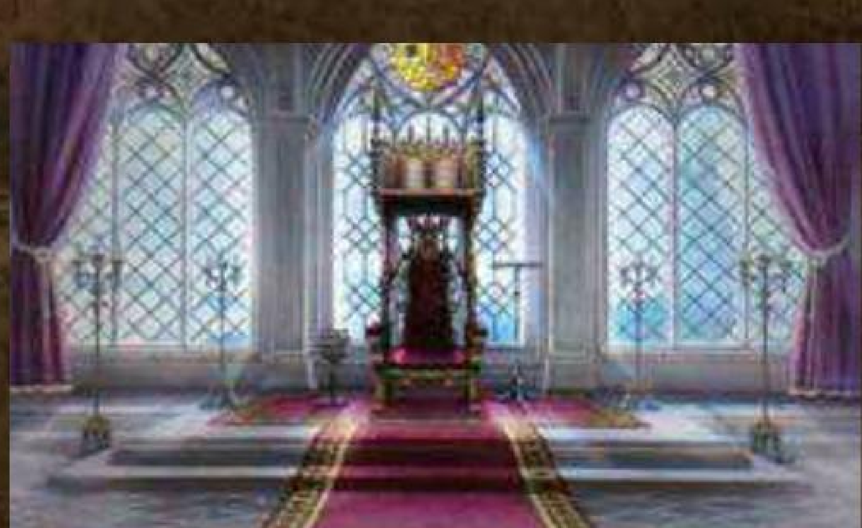
★谜题 39：将下屏组装好的马车玩具与上屏中散架的马车玩具一一对应起来。

答案：（如图）



★谜题 20：题目类似于谜题 15。

答案：控制真宵从第一层中间的洞跳下→从第二层左上角的洞跳下→从第三层下方的跳台跳回第二层→从第二层右下角的洞跳下→从第三层下方的洞跳下→从第四层右上角的跳台跳回第三层→从第三层最右边的跳台跳回第二层→从第二层前方的跳台回到第一层→从第一层右侧的洞跳下→从第二层下方的洞跳下→从第三层下方的洞跳下→向左走到尽头与成步堂会和。





本章各场景金币

●裁判所控え室的金币：大门左侧的烛台、旗子下方的木桶、木椅右侧的烛台

●检察士控え室的金币：左侧记事板上的匕首、右侧书桌上的盒子、乔朵拉右上角的烛台

●裁判所前的金币：左上角的屋顶、左下角的灌木、从右数第三个火把

●裁判所へ续く道的金币：下方的灌木、指路牌的顶端、最右边大树的树根

●关所の门的金币：左数第二面旗子、大门右侧的雕像、最右侧河边的灌木

●骑士の驻屯地的金币：最左侧 2 楼的阳台、楼梯左侧蓝色的小门、竖着的练兵稻草堆

●谒见の间前的金币：左边第一个尖顶、右数第二个尖顶、正前方金色圆盾的上方

●炼金术师の家的金币：烟囱的鸽子窝、大门上方的金色装饰、管家脚旁的草丛

●执事室的金币：左侧的花瓶、酒柜上的白色高脚杯、右侧木箱中的卷轴

●炼金术师の部屋的金币：左下角放在地面上的书、悬挂在空中的星象仪、右下角罐子上的金色球体

●研究室（地下仓库）的金币：左下角的器皿、左上方隔板上的水晶、绵羊身后的木桶

第4章 黄金魔女的审判



尽管我们可以肯定真宵绝对不是把莱顿教授变成黄金的魔女，但在其他人看来，仍然无法改变莱顿是在她眼前“死去”的事实。一场针对真宵的魔女审判即将敲响。只是让成步堂没有想到的是，卢克居然也出现在了证人席上……

短暂的休庭后，阿尔古雷作为证人登场。出现选项后选择“アルグレイ自身”，将放大镜移至她的领结处举证，指出案发当日阿尔古雷的领结上曾经有一枚紫水晶，但今天开庭前见到阿尔古雷时，那块紫水晶却变成了绿水晶。

虽然揭穿了阿尔古雷其实是女性的真正性别，但仍缺乏认定其为凶手的确凿证据。正当阿尔古雷即将离去之时会出现选项，选择“他の事件を追及”后会进入到询问环节，对3个月前发生的炼金术师被杀一案重新展开调查。

事件を目击したこと

针对女老师的第二句“もしかして“仲间割れ”ってヤツかしら？ボウシのヒト、ナイフをつきだしてたもの！”提出威慑。

当老师说出“シルクハットのオトコが、するどく光るナイフを、前につきだしているのを！”时将镜头转向卢克，使用盘问。出现选项后选择“先をうながしてみる”，证物“见取り图”的情报就会更新。

继续聆听证词，当卢克说出“先生は、マヨイさんの正体を见抜いて……ふたりは、真っ向から对决していたんです！”时使用证物“见取り图”进行举证，成功引发女老师与卢克之间的内杠（汗）。

现场に落ちたもうひとつの《影》

再次开始询问，针对女老师的第二句“同じ现场で、同じ"魔法"の手口。‘杖’を落としたのが、运の尽き……ね。”提出威慑，《魔法大全》会增加新的情报，女老师的证言也会更新。

对她的新证言再一次威慑，当说到“あの子が先生のクラス子だったら。学校の廊下にでも立たせておくトコです！”时再一次将镜头转向卢克进行盘问，当卢克说出“そ……そうですよ！ちゃんと探してくださいッ！”时将镜头转向大叔进行盘问，获得新的证物“莱顿教授的左手臂”。

出现选项后选择“どこに落ちていたか？”，再选择“モンダイがある”，然后将放大镜移至魔法杖的位置，指出如果按照图片上所画的那样，那么魔法杖就会被莱顿的手臂挡住而无法滚到床边去。



《黄金像》と《魔法杖》

针对吟游诗人的“おおー 爱こそ‘真心’ 恋こそ‘下心’ 足元でクチを开けて待ち受ける 魔性よ”提出威慑，当鹦鹉开口说话时转移镜头到卢克身上进行盘问。

出现选项后选择“召唤して见る”，鹦鹉将会作为证人出场。

《黄金像》と《魔法杖》（ビスケット）

待鹦鹉陈述完证词后选择“《寻问》をする”进入询问环节。针对最后一句“……コルドア！……”使用《魔法大全》中“ゴルドラ”一页进行举证，获得新情报——コルドア是一个可以在两道绿色墙壁之间开启隐藏大门的贯通魔法。

出现选项后选择“《证据》は、ある”，然后出示证物“绘の里侧”。再次出现选项时选择“それ以外のもの”，并出示证物“魔法杖”，证明在这起事件中，魔女并不在案发的房间内，而魔法杖则是真魔女用来嫁祸真宵的道具！

将放大镜移到魔法杖的紫色水晶处，指出这块魔法石是假货。出现选项后指明真正的凶犯——管家巴德拉斯·阿尔古雷！

事件当夜のこと

针对第三句话“困っていたところ、おトナリの方が访ねてきたので、ドアを坏して室内へ入りました。”进行威慑，大叔将作为新的证人登场。

对他的第一句“オレっち、ピンと来たね！今回と同じ魔女が《マカツイ》を使ったんだ、ってな！”使用证物“魔法杖”举证，再出示证物“现场のスケッチ”。

现场に踏みこんでから

对大叔的第三句“オレっちは……そう。カノジョのたのまれて、现场をアレコレ见て回っていたんだけど……”进行威慑，然后当他说出“カノジョから"探しもの"をたのまれちまったワケだからさ。”时将镜头转向阿尔古雷进行盘问，新的证人邮递员雷达登场。

对邮递员的第一句证词“博士にね。手纸の配达をたのまれてたの。それをね。受け取りに行っただけなの。”进行威慑，出现选项后选择“《证据》を提示してみる”，然后出示证物“白纸の手纸”。

ベルデューク博士の《手纸》

针对这封信件展开询问，对邮递员的第三句话“お部屋を出て。执事さんに『おやすみ』のアイサツをして。それで、归ったの。”进行威慑，当她说出“うん。トレイを持ってたアルグレイさん。”时转移镜头到阿尔古雷进行盘问，她会追加自己的证词。

针对新证词“私が、いつものボトルを持ちしたとき……レダ样は、お归りになるところでした。”进行威慑，当她说到“トマトジュースでございます。”时转移镜头至大叔身上进行盘问，获得新证物“トマトジュースのボトル”。

接着对邮递员的证词“そしたら。オジサンが急に、ブッ倒れて。コワくなって、《手纸》を见つけて归ったの。”进行威慑，出现选项后选择“思い当たる《证据》がある”，并提交证物“トマトジュースのボトル”。

炼金术师と执事

在邮递员的坚持下再次对阿尔古雷和炼金术师的关系进行询问。当她说出第二句“たとえ‘魔法’が使えたとしても、あの方のイノチを狙う理由がないのです。”时进行威慑，出现选项选择“それ以外の"动机"を提示する”，出示证物“白纸の手纸”。

待阿尔古雷更新证词后，对新证词“イノチを狙うことも、ストーリーテラー样似宛てた手纸を盗むことも、考えられません。”进行威慑，出现选项后选择“ムジュンがある”，再选择“《证据品》は提示できない”。

选择第三个雷达的头像进行举证，阿尔古雷终于承认了自己的罪行。原来她是误以为炼金术师想要写信告发自己的魔女身分，才一时糊涂掐死了他。但是，她却并不是将莱顿教授变成黄金雕像的凶手！

出现选项后选择“ムジュンを追求する”，接着出示证物“现场のスケッチ”，然后再选择“オジサン”，将放大镜移至大叔右手

的紫色药瓶上进行举证。真相浮出水面，炼金术师并非死于阿尔古雷之手，而是服毒自杀！

出现选项后选择“ベルデューク博士自身”，再提交证物“白纸の手纸”，原来在信封中原本装着的是炼金术师留下来的遗书，现在这封遗书正在阿尔古雷的身上，但她却从未敢于去阅读……

尽管炼金术师并非阿尔古雷所杀，但她的身分的确是魔女，因此骑士团长主张对其实行火刑。而此时，玛霍涅却突然承认自己正是大魔女贝泽拉，只要烧死她的话就可以让小镇恢复和平安详，所以她请求代替阿尔古雷受刑。但在行刑前的瞬间，真宵却将玛霍涅从铁笼中释放了出来，而她自己则被火焰吞噬殆尽……



第5章 失意之后

再多的悲伤也无法换来真宵的复活，眼下的当务之急是逃离骑士团的追捕。在吉肯的建议下，成步堂带着卢克和玛霍涅前往跳蚤市场的拉布尔店。在市场调查左数第一个烟囱会开启【谜题 40】；经过うらぶれ通り时调查倒在地上的蔬菜筐会获得【谜题 41】。

拉布尔的店看上去像是盗贼小偷云集的场所，但意外的是全都是不错的家伙们。和站在桌旁的女子拉布尔交谈，当她得知是骑士团长吉肯让成步堂等人来找自己时，露出了一丝安心的笑容。

夜晚，成步堂下楼喝水时会再次遇到拉布尔小姐，拉布尔会提出【谜题 42】来和成步堂一决高下，与此同时，她的一番严厉的指责也终于让成步堂重拾起了坚强的内心。

第二天起床后，众人决定继续对大魔女之谜展开调查，这是惟一能拯救玛霍涅的方法，也是目前成步堂与卢克惟一能做的事。离开雕刻家房间前，调查床的第三层木板会获得【谜题 43】。

来到一楼店面，拉布尔小姐提出要让玛霍涅做自己的帮手照顾生意，但大家都明白，她的目的是为了保护玛霍涅的安全。一番劝说下，玛霍涅终于不情愿地留了下来。离开店铺前和拉布尔小姐交谈会获得【谜题 44】，和吟游诗人交谈会获得【谜题 45】。

来到うらぶれ通り，调查奇怪的酒桶，没想到里面居然藏了一个人orz，获得【谜题 46】。和左侧 2 楼的女性对话，获得【谜题 47】。

成步堂和卢克来到跳蚤市场，分别向宿醉的见习骑士和抱着绵羊的大妈打听情报，正准备返回拉布尔的店时，市场内突然发生了大爆炸，幸运的是二人并没有受什么伤。询问大妈得知，在爆炸前的瞬间，地面上似乎出现了奇妙的蓝色弧光。接着在车轮旁，成步堂拾取到了一个小巧的银钟，在钟面上刻有奇怪的纹章。

正在成步堂仔细观察这只银钟时，突然从身后窜过来一道紫色的人影将银钟夺了过去。但人影还没跑几步便摔倒在地，赶上前去的成步堂和卢克吃惊地发现，这个人影竟然是之前已经在魔女审判中被烧死的卖花少女马大拉！面对成步堂的质问，马大拉只是自顾自地说：“我必须要去。任务如果失败的话……就回不去了”，紧接着便从二人眼前化为轻烟消失不见了。

虽然马大拉的出现又增加了更多的未解之谜，但同时也带来了一个好消息，那就是真宵可能还活着！返回拉布尔的店，将这一情况告诉玛霍涅，再与拉布尔交谈后众人赶往裁判所去调查火刑器具的秘密。

来到裁判所前解开【谜题 48】后进入隐藏通道，众人本想去火刑刑具所在的火刑大法庭之间，却误打误撞来到了曾经关押玛霍涅的地下牢房。而此时关在里面的，是阿尔古雷。一番交谈后，阿尔古雷用叫声吸引了骑士们的注意，帮助成步堂一行人前往火刑装置前。

调查火刑装置的扳手出现【谜题 49】，正确解谜后火刑装置就会启动。没想到在火刑装置的下面，竟然是一条长长的隧道，而且在洞口处还有一辆停止的马车！

解开【谜题 50】后，三人藏身在马车当中，没过多久，驾车的老婆婆就出现了。她会将三人带往何处？

森林中，真宵惊慌失措地奔跑着，在她的身后，是一群戴着面具身披黑袍的神秘人。一个没留神，真宵被树根绊倒在地，眼看敌人就要追到面前之时，莱顿教授奇迹般地现身！解开【谜题 51】，二人得以顺利逃脱。

莱顿教授对自己变成黄金一事一无所知，他只记得自己看见魔女后就失去了意识，再次醒来时已经位于这片森林中了。而真宵则是被火刑装置送到的地下隧道，再由马车带到森林中来的。

二人边聊边走，来到了一座集落，出现在二人面前的竟然就是刚刚的敌人。战斗即将爆发时，大魔女居然现身莱顿与真宵的面前。她斥退了手下，并允许莱顿和真宵自由调查森林中隐藏的秘密，去寻找渴望已久的答案。

调查隐藏在树干后方的牢门出现【谜题 52】。移动到魔女の集落·东，和前面的两位手下交谈。然后前往魔女の集落·西，和最前面的手下交谈。根据手下所言前往赤い植物の湖，和站在湖旁的手下交谈获得【谜题 53】，解开谜题就能修复修桥。

湖的对岸正是大魔女的宅邸。进入工房中，和站在梯子上的二人交谈，发现这群手下只顾着忙于大魔女交付的“任务”，对于莱顿和真宵的问话基本无法给予有用的回答。和最前面的手下对话开启【谜题 54】，解谜的同时莱顿察觉到这个液体的味道，他曾经数次闻到过。

突然，前方传来了一阵骚动，从手下们的口中得知大魔女居然消失不见了！众人急忙赶到大魔女的部屋中，映入眼帘的是凌乱不堪的家具与满地的鲜血。向房间内的手下询问情况，出现【谜题 55】，解开谜题找出第一个抵达房间的人——骑士团长吉肯！原来察觉事有蹊跷的他偷偷跟随某人来到了此处，正当他准备阻止大魔女的阴谋时却被夺去了意识，再度醒来时大魔女已经不见踪影。而且，布满房间的红色液体并非是鲜血，而是工房中的红色液体罢了，大概是吉肯在与大魔女争执时，从打破的壶中流出来的吧。

调查房间中的椅子，会发现虽然椅子后面的墙壁上沾满了液体，但椅子却干净如新。再调查正面的墙壁，果然出现了一个隐藏的小门。大魔女一定是从这个小门逃走的，不甘心再被玩弄的众人立刻追了上去……

本章谜题解答

★谜题 40：类似于谜题 03，控制成步堂在不被骑士发现的前提下抵达终点，场地内的木箱可以被推动。

答案：场地中间的两个木箱要分别用来挡住两名骑士的道路，掌握这一点后就不难解开谜题了。

★谜题 41：卢克手中有四枚金币，每一枚金币可以抵消掉一种图标。但场地内共有 6 种图标，要如何才能控制卢克从左侧顺利抵达右侧呢？

答案：（如图）



★谜题 42：旋转刀柄，让紫色的酒杯能抵达成步堂的手中，但要注意的是，绿色酒杯一旦滑出场外就算失败。

答案：（如图）



★谜题 43：类似于谜题 38。

答案：下→右 ×2→上→左→下 ×3→右 ×2→上→左 ×2→下→左→右

★谜题 44：谜题 42 的进化版。

答案：（如图）



★谜题 45：用红线将下图中的全部鸟类二个一组连在一起，同一种类或是戴同一种帽子都可以，但红线不能有交叉。

答案：（如图）



★谜题 46：有 A ~ E 五个箱子，其中四个是相同的，只有一个是模样不同的假货。转动下屏的转轴观察箱子，正确找出假货是哪个。

答案：E

★谜题 47：两位正在跳舞的王女的身影影射在身后的玻璃上，

但是由于角度问题导致下屏镜子上的人影变得乱七八糟。旋转镜片到能正常照出王女们的身影。

答案：无

★谜题 48：根据提示的文字找出正确的地板。

答案：左下角的蓝色旗子处。

★谜题 49：正确配置 6 个零件，让机关能够开始运作。

答案：(如图)



★谜题 50：调整马车中货物的位置，让成步堂三人能完全藏身于货物当中。

答案：(如图)



★谜题 51：控制真宵和莱顿教授在不被发现的情况下离开森林。

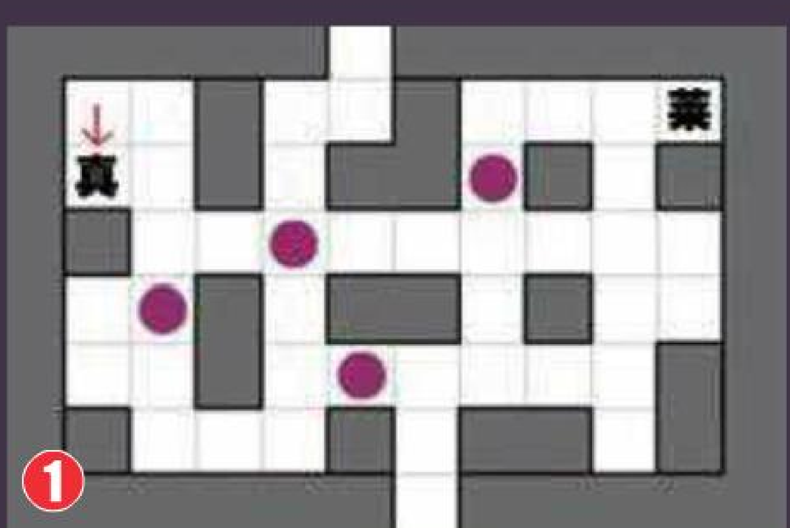
答案：1. 控制真宵往下走一格。

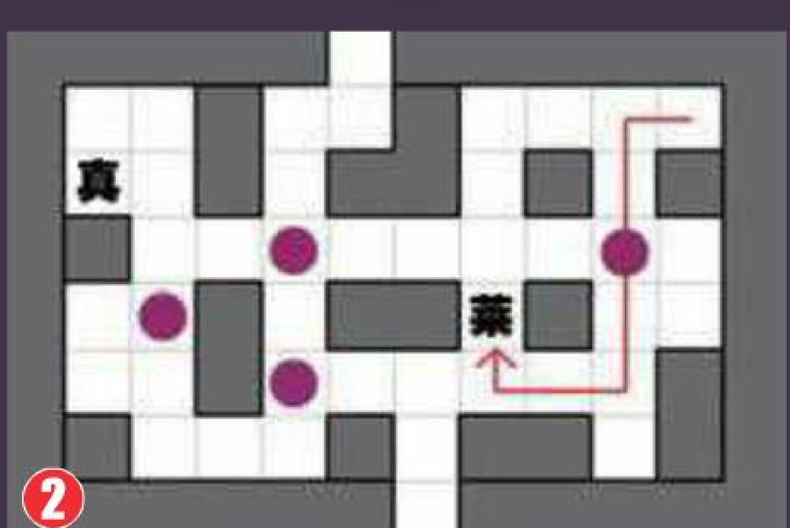
2. 切换成莱顿，走到所示的位置。

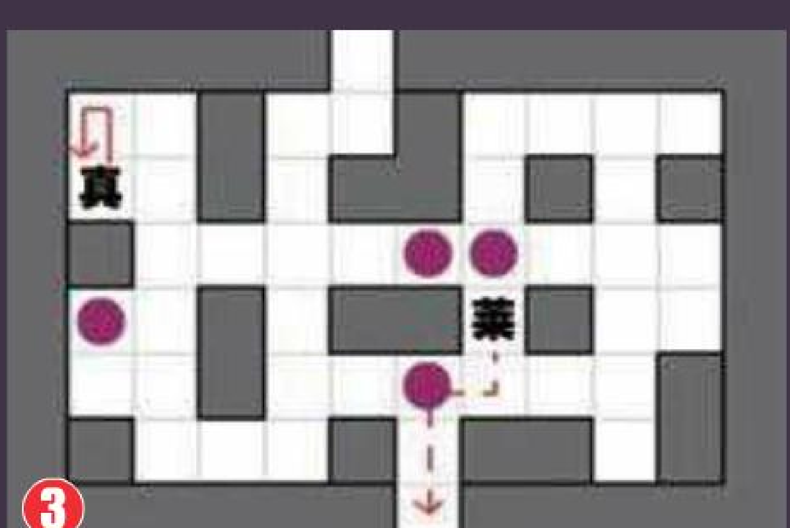
3. 切换成真宵，在原地迂回 1 次，然后换成莱顿，从下面出口离开。

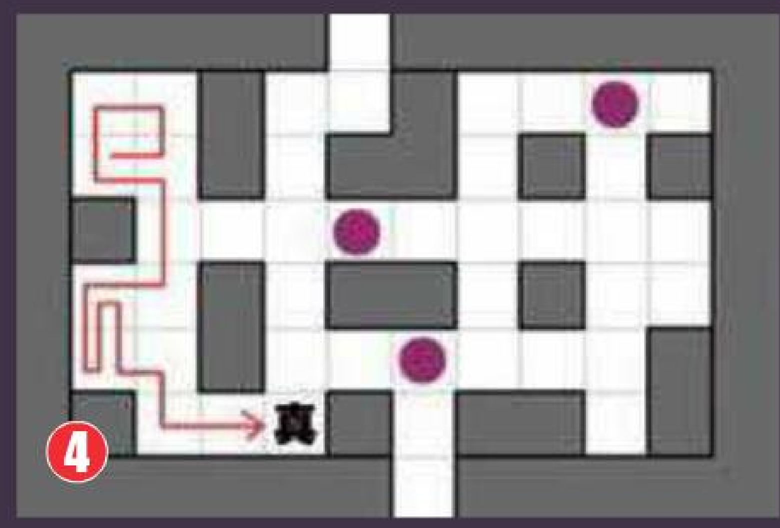
4. 控制真宵来到所示的位置。

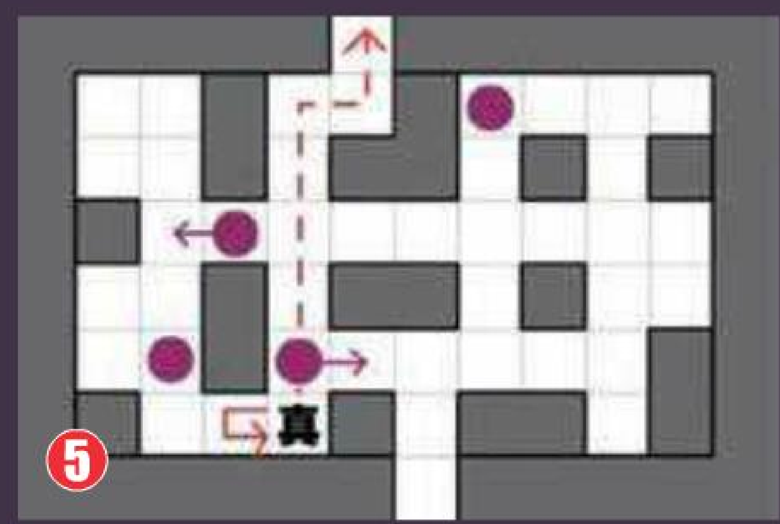
5. 控制真宵在下面迂回 5 次后从上面的出口离开。











★谜题 52：切割开哪一条蔓藤就能离开牢笼?

答案：(如图)



★谜题 53：使用锤子敲击原木桩可令它倒向另一侧，控制莱顿教授敲击木桩制造出过河的通路。

答案：(如图)



★谜题 54：红蓝两种液体 1:1 混合后会诞生绿色的液体。现在要求配置出 8 升的绿色液体，并全部注入第一个容器中，不可有任何的多余。

答案：先将 8 升容器中的液体倒入空的 5 升容器内，再将 3 升蓝色液体倒入空的 3 升容器，将这 3 升蓝色液体与 8 升容器中的红色液体混合，诞生 6 升绿色液体。然后将 3 升红色液体倒入 3 升容器，再将剩余的 2 升蓝色液体与 2 升红色液体混合诞生 4 升绿色液体，最后将新混合出的绿色液体倒入最大的容器中。

★谜题 55：根据五人的证词排列出他们到达的先后顺序。

答案：A→E→B→D→C

◆ 本章各场景金币 ◆

●ノミ市的金币：左下角的木桶、正前方白色烟囱、右侧的手推车

●うらぶれ通り的金币：左下角的土罐、绿色的商店招牌、右下角的罐子

●ラブレの店的金币：左侧插在柱子上的刀、桌上的食物、右下角的木箱

●雕刻家の部屋的金币：左下角的水壶、右下角的烛台、木桶上的杯子

●火刑装置前的金币：左下的火盆、左上的吊灯、右侧的齿轮

●迷いの森的金币：粉红色的蘑菇、右前方的蕨类植物、右下角的树叶

●集落离れ的金币：左数第一个器皿、左数第二个器皿、树干中部、右数第一个器皿

●魔女の集落・东的金币：左数第一个火把、左数第一个手下、树上的紫色布料、井边的木桶、树的中层平台

●魔女の集落・西的金币：左下角的石头、中下方的石头、右侧的石头、正前方的两个石柱顶

●赤い植物の湖的金币：左下角的灌木、正前方的树顶、右侧的树木

●大魔女邸的金币：左下角的饲料、正下方的草堆、正上方的屋顶

●大魔女邸・工房的金币：头顶的风扇、青色大锅左下角的小箱子、右数第二盏油灯

●大魔女の部屋的金币：左下角倒地的金属台、左前方的火台、右侧站着的金属台



第6章 地下遗迹的秘密

剧情后先调查前方的大门，但无法开启，只好先前往右侧的遗迹小部屋。一进门，大魔女就以声音的形式现身，通过交谈我们了解到，这位被称为“大魔女”的人物并非是大魔女贝泽拉，而是一个连魔法都不会的普通人。一番对话后，大魔女留下一枚钥匙离去，使用这枚钥匙就能打开刚才那扇紧闭的门了。

另一方面，成步堂、卢克和玛霍涅躲在马车中一路颠簸，最终来到了大魔女的宅邸（此时如果返回大地图前往左侧的马车发着场的话，可以在正面的火焰处获得【谜题 56】）。和宅邸门前的手下交谈后，进入宅邸内。一路走到大魔女的部屋，从开启的小门进入遗迹大通路，上演了一场催人泪下的大团圆。

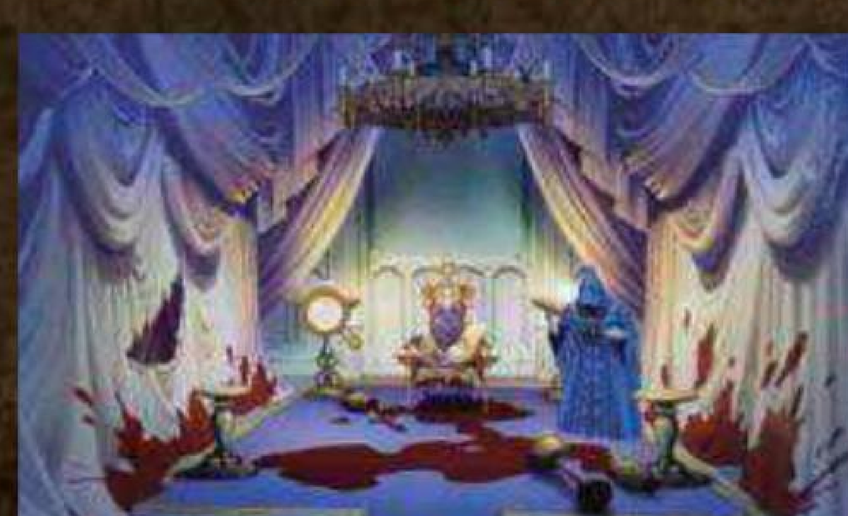
再一次调查正面的大门，出现【谜题 57】。成功开启房门后进入遗迹探索部屋。

众人来到遗迹探索部屋，先调查右侧雕像发光的部分获得【谜题 58】。然后调查左侧墙壁上的石板，莱顿教授解读出了石板上的文字，这是一封警告，告诫擅闯禁地的人们不可继续往前，否则将唤醒恐怖的回忆与噩梦，灾难会再度降临。为了阻止人们踏入禁地，此处施加了三个封印，第一、激流的封印，第二、奈落的封印，第三、知识的封印。

事到如今，岂会因为这段警告而停下追求真相的脚步，调查河水后连续出现【谜题 59】、【谜题 60】、【谜题 61】，全部解开后开启最后一道大门，进入石碑与祭坛的房间。

调查正前方的祭坛，莱顿教授从古文字中获得了一些新的情报。遥远的古昔，住在此处的人曾经建造过一座巨大的银钟用来召唤神明，但伴随着钟声降临的却是恐怖的恶魔。恶魔带给此处巨大的灾难，于是侥幸生还的人们便将这口恶魔之钟封印在了地下神殿的深处。在这段文字的最后再一次警告闯入神殿的人，绝对不能敲响恶魔之钟。

突然，玛霍涅表现得万份惊恐，转身跑了出去，莱顿等人急忙追上前去，但却无法找寻到玛霍涅的身影。此时众人还不知道，在未来等待着他们的，将是怎样一起恐怖的事件……





本章谜题解答

★谜题 56：类似于谜题 09，要求正确拼出 6 个人偶。

答案：(如图)



★谜题 57：用钥匙开启大门。

答案：首先从左右两个角度分别用钥匙开门，会出现对话，然后再用钥匙的尾部插入锁孔，依旧无法开启。一番对话后，下屏右下角会出现 A 键选项，选择“C”提出异议，然后完成拼图封印。(如图)



★谜题 58：卢克遭到怪物的袭击！使用洞穴中安置的炸弹来给予怪物重创吧！在怪物通过全部黑色炸弹之后，金色的炸弹就会给它致命一击！但行进路线不能重复。

答案：(如图)



★谜题 59：调整石块的位置，让三个平台位于同一高度。

答案：(如图)



★谜题 60：转动下屏的机关，让桥面上出现一条能通过的小径。

答案：(如图)



★谜题 61：从四块石板中选择两块放入上面的凹槽中，并旋转石板调整图案的方向，使其能拼出上屏的图案。

答案：第一块直接放上，第四块逆时针旋转 90 度。

本章各场景金币

●遗迹大水路的金币：左下的火盆、倒塌的石柱、右数第一个狮子像

●马车发着场的金币：三个火焰

●遗迹小部屋的金币：左数第一个火盆、左数第四个柱子、右下角折断的柱子根基

●遗迹探索部屋的金币：左侧雕像上的红点、右数第一个火把、流出水的洞穴上方

●石碑と祭坛的金币：左侧石柱、右侧石柱顶端、右侧沉在水中的石柱

第7章 物语的终结

和广场上的两个小孩子以及穿黑衣的老者对话后，大魔女贝泽拉的身影就会出现在钟楼上。只见她喊出咒语，一只巨大的火龙从她胸口的魔法石中喷射而出，转瞬间就将站在马车上的斯托里泰拉吞噬，而当骑士们赶到魔女所在地，躺在那里的人却是玛霍涅。在大庭广众面前杀害了自己的父亲，如此一来“玛霍涅就是大魔女贝泽拉”已经是板上钉钉了，针对她的魔女审判即将在今晚进行。

正当众人在钟楼上一筹莫展之时，广场上却在上演了另一出出人意料的戏码。面对检察士长乔朵拉，骑士团长吉肯道出惊人事实——在那个神秘森林中假扮大魔女的人正是乔朵拉本人！可是因为缺乏决定性的证据，反被乔朵拉将了一军，以反叛罪为名关入了监牢。但幸运的是，这番对话被吉肯的宠物小狗查肯听到，随后转告给了莱顿教授。于是众人决定兵分两路，成步堂去调查钟楼，莱顿教授则去调查斯托里泰拉居住的高塔。

先控制成步堂登上钟楼，分别调查左侧石柱的金色部分、右侧石柱下放置的结构图、地面上的披风、地面上发光的项链，再一次调查左侧石柱的金色部分，发现项链坠恰好与纹章上缺失的部分相吻合。但项链被随后赶到的骑士夺走了……

接着视角切换到莱顿教授一方。在小狗的带领下，二人一路来到塔前（路过骑士の驻屯地时与骑士队长对话入手【谜题 62】。调查塔的大门，出现【谜题 63】，解开谜题后进入塔内。

本章谜题解答

★谜题 62：类似于谜题 34，但要求用一匹白驹消灭全部的黑驹。

答案：这道题并不限制必须在多少步内完成，所以没有固定的行进路线，一步步走即可。

★谜题 63：选择数字放入凹槽内，让图中任何一个三角形各边上的数字总和都等于 39。

答案：(如图)



本章各场景金币

●塔へ续く桥的金币：塔尖附近、左下角的尖顶、月亮

第8章 最后的魔女审判

终于到了最后的魔女审判时间，这场审判的目的是要将大魔女贝泽拉处以火刑，而成步堂的目的则是要找出这一系列事件幕后的真凶。

事件について

先对玛霍涅的全部证词逐一进行威慑，全部威慑之后黑猫库洛涅就会出现。

对第二句“雨が上がった、夕刻……私は、あの钟楼の木の阶段を上って‘行进’を待ちました。”使用证物“自警团の警备记录”进行举证。

再对第一句“……やっと、气づいたのです。私の中に《ベーゼラ》が眠っていたことに。”进行威慑，将镜头转向黑猫进行盘问，玛霍涅会追加新证词“クローネはいつもどおり、わたしの後ろからトコトコ步いてついてきてくれました。”，此时使用证物“足迹のスケッチ”进行举证，以此来证明玛霍涅的证词毫无真实性可言。

ワレワレの警备

对当晚执勤的自警团进行询问。对第四句“なのに、コツゼンと《足迹》は现れた。だから、目にしたとき‘魔女’だと思った。”进行威慑。

再对第七句“雨はキライ。钢铁のヒールがよごれるし、ふわふわのメロメロの发が、しんなりするし。”进行威慑。

接着对第九句“この、ンパカパポコルペヌ。ちゃんとクセモノに立ち向かって、逃げなかったぞ！”进行威慑，当听到团长说出“NANI”这个词时将镜头转向他进行盘问，当他说出“ちょっと、忘れてしまったが……イキのいい若いヤツに命じたハズだ！”时将镜头转向帮绷带的那位进行盘问。

更新证词后，对新证词“コツゼンと现れた、あのドロの迹を见

て……メロメロの、トガつた足迹だと思つたのさ。”使用证物“足迹のスケッチ”进行举证，出现选项后选择“どちらも正しい”，最后出示证物“コムギ粉まみれのローブ”，证明当时在钟楼上还有另外一名魔女存在。

ワレワレの活跃

再一次对自警团的证词进行询问。对第七句“あの子が捕らえられたとき。钟楼には、隠れられる场所は、どこにもなかつたの。”出示证物“钟楼の见取り图”，将放大镜移至最上层钟之间进行举证。

接着对第八句“现场には、もうひとりの“魔女”なんていなかつた。……ハツキリ断言できます。”进行威慑，当他说出“しかし。ワレワレは现场で、《咒文》をはじめ、アヤシイ音を闻いていないのです。”时将镜头转向最右端的老者进行盘问，老者会更新自己的证词。

对新证词“あのとき…ワシは、たしかに闻いたのだ。オンナのすすり泣くような、细い音をば。”使用证物“机械パネル”举证，再提交证物“ペンダント”。

将项链安放在机械机关上后会出现【谜题 64】，但无论怎样旋转蓝宝石，都无法做到正确解密。出现选项后选择“异议を申し立てる”，再选择“マホーネ自身”，将放大镜移至玛霍涅的手镯上举证。再一次尝试【谜题 64】，这次果然顺利解开了谜题！伴随一阵刺耳的巨响，原本空无一物的天花板上居然出现了金属楼梯，一切正如成步堂所推理的那样！

在钟之间，正中悬挂的正是那口恶魔之钟，而在钟的后面，居然隐藏着买花少女马大拉！

走进塔内后，莱顿教授和卢克立刻展开了调查。查看正中央的铁笼状电梯会连续出现【谜题 65】、【谜题 66】、【谜题 67】，全部解开后抵达屋上庭园。调查左侧的大门后移动至子供部屋。来到床边，入手一本名为《最初之绘本》的手作童话书。然后调查右侧的门，移动至创造主的部屋。调查桌子前的照片，上面是两位可爱的少女，左边的那位当然是玛霍涅，而右边紫色头发的那一位脖子上系着和玛霍涅同样的项链，两人的关系看上去很亲密。

再调查钢琴会出现【谜题 68】，解开谜题后出现隐藏台阶。登上台阶来到屋顶，在那里等待着莱顿教授的正是本应已经死去的斯托里泰拉！斯托里泰拉对于莱顿频频阻碍自己的计划非常不满，遂召唤出骑士企图消灭莱顿和卢克（【谜题 69】）！但这对于“上得了厅堂下得了厨房解得开密码打得过流氓”的莱顿教授而言根本就是小菜一碟……

本章谜题解答

★谜题 64：调整蓝宝石的角度，让光线折射到两颗红宝石身上。

答案：（如图）



★谜题 65：在四回合内拼出上屏所示的正确纹章图案。

答案：右→左→下→右

★谜题 66：在四回合内拼出上屏所示的正确纹章图案。

答案：右上→左上→左下→右下

★谜题 67：在六回合内拼出上屏所示的正确纹章图案。

答案：右下往上→左下往右→左下往上→中间往右→右上往左→右上往下

★谜题 68：当竖琴转到女神手中时，空中就会出现一闪而过的乐谱。调整下屏音符的位置，正确还原出乐谱。

答案：（如图）



★谜题 69：正确重复骑士的攻击动作三回合。

答案：一共要模仿三次，动作数依次为 4、5、6。由于骑士的出招表是随意组合的，本题并没有标准答案，只能靠玩家的记忆力了。

本章各场景金币

●塔・最下部的金币：两个火把、地面上的圆圈

●屋上庭园的金币：右下角的植物、塔上的窗户、前方的松树

●子供部屋的金币：左上角的黄色星星、左下方的靠垫、桌子上

●创造主の部屋的金币：正面月亮形状的美术品、右下角鸟的图画、左下角钢琴前的人偶

第9章 最后的检察士

“正体”と“役割”

庭审再开，卖花少女马大拉作为证人登场。首先对第四句证词“私は……《指令》にしたがうだけなのです。他のことは………なにもわかりません。”进行威慑。

再对第三句“今日の午後……小雨の中。私は……自警团の横を通つて、钟楼で待机しました。”进行威慑，出现选项后选择“さらにゆさぶる”，马大拉会更新证词。

对新证词“《スガタを消すローブ》をまとつていたので……见とがめられることはありませんでした。”使用证物“コムギ粉まみれのローブ”进行举证。



钟楼の上で起こつたこと

再次对马大拉进行询问。对第三句“なんとか逃れようと抵抗して……なにかを握りしめて、引きちぎつたような……”使用证物“ペンダント”举证。

再对第二句“後ろから袭われて、ウデをつかまれ、クチもふさがれ、身动きができなくて……”使用证物“ペンダント”举证，马大拉会更新证词。

对新证词“钟楼の２阶で……《パトネル》の咒文が闻こえて、ハツとして振り向きましたが……”使用《魔法大全》中“パトネル”一页举证，出现选项后选择“他の手段が使われた”，指认犯人为乔朵拉。再次出现选项时选择“ジョドーラ自身”，将放大镜移到脖颈处举证，得出在乔朵拉的脖子上残留有拽断项链时留下的伤痕。

形势发生了大逆转，乔朵拉的身分一下子由检察士长变成了证人。但由于吉肯正被关在监牢中，无人能为乔朵拉辩护。正当成步堂为难之时，莱顿教授突然登场。但他此时现身的目的，不是为成步堂提供更多有利的证据，而是要作为检察官指证玛霍涅就是大魔女贝泽拉！

事件当时のこと

开始询问环节。对第三句“存在を知られてはならぬ理由があつたゆえ、10 人の自警团の目を盗んだわけだが……”进行威慑，当她说出“クセ者をとらえ、《物语》を変えようとする动きなど、けつして町の者に见せてはならぬ！”时转移镜头到马大拉身上进行盘问，出现选项后选择“非常に气になる”。

接着对乔朵拉的第四句证词“阶段を上ると、そこに背を向け

てたたずむ《クセ者》を发见したので、とらえたまでだ。”出示证物“见えないローブ”进行举证。

再对第二句证词“钟楼の阶段に、小さなつま先の《足迹》を见つけたので、调べてみることにした。”进行威慑，出现选项后选择“非常に气になる”，乔朵拉会更新证词。

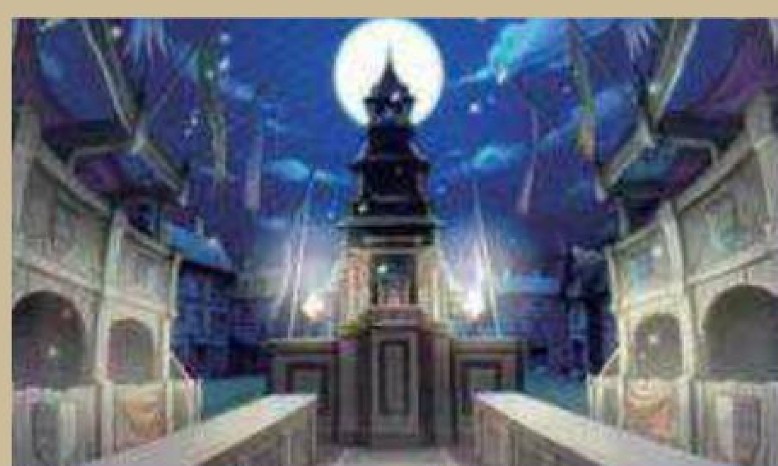
对新证词“残された‘つま先’のドロの迹を、可能なかぎりなぞるように、阶段を上ったのだ。”使用证物“足迹のスケッチ”进行举证，再出示证物“足迹のスケッチ”，证明是乔朵拉将昏迷的玛霍涅背上了钟楼。

“ヨーマ”

再次进入询问环节。先对前三句证词依次进行威慑，马大拉会出现新证词“ジョドーラ样は、私たちヨーマに《指令》をくださる、それは伟大な大魔女样でした……”，继续对这句证词进行威慑。

再对马大拉所说“私たちは《魔女》ではありません。そして……もちろん、“幽灵”でもありません……”进行威慑，最后对乔朵拉所说的“ウィッチオルデの森の住人、ヨーマの‘目的’は……ただ、ひとつしかない。”出示《魔法大全》中任何一页进行举证。

出现选项后选择马大拉的证言“ジョドーラ样は、私たちヨーマに《指令》をくださる、そこで《大魔女》と呼ばれる存在だ。”选择人物“斯托里泰拉”，最后选择“里切った”。



终章 最初的物语

この町の《真实》

终于，斯托里泰拉也站到了证人席上。先对他的全部证词进行威慑，全部威慑完后出现人物选项，选择“玛霍涅”。

《传说の大火》のキオク

玛霍涅再度作为证人登堂。对她的第四句证词“あの、巨大な炎の龙……わたしは、自分が召唤した魔物の恐ろしさに震えあがりました。”提出威慑，当她说出“ええ。マチガイありません。……この目に焼きついていますから。”时转移镜头到斯托里泰拉进行盘问。

再对玛霍涅的第三句“私の中で大魔女《ベーゼラ》が目觉めて、町に“大火”という灾厄を与えたのです。”进行威慑，当她说出“それが……思い出せないのだす。”再次将镜头转向斯托里泰拉进行盘问。

出现选项后选择“《证据》はある”，提交证物“炎の龙のスケッチ”。再选择“《钟楼》の上”，将光斑移动到下方护栏上的龙型花纹处进行举证。

由莱顿教授出示证物“2人の少女の写真”，成步堂指出照片中另一位少女正是乔朵拉，并出示证物“ペンダント”。

最后出示证物“恶魔の钟”，解开十年前“传说的大火”之谜。





剧情之后出示证物“はじまりの物语”，原来这一切都是一个父亲为了换回心爱的女儿而编造的谎言。然而，为拯救一个少女而将如此众多的无辜民众卷入其中，这件事给参与计划的炼金术师贝尔狄克博士带来了沉重的罪恶感，最终在3个月前选择了自杀。而阅读到父亲遗书的乔朵拉因此决定向一切的始作俑者——斯托里泰拉和玛霍涅进行复仇！

《传说の大火》の“真实”

终于到了最后的询问环节。对乔朵拉的第五句“全身のチカラが抜けたようだった……そこへ、父とカタルーシアさんが现れたのだ。”进行威慑，当她说出“私は、必死でマホネをかばったような气がする……”时转向斯托里泰拉进行盘问。

继续询问，对第四句“必死でゆさぶると、彼女も气がついて……次の瞬间。目に入ったのは《地狱》だった。”进行威慑，当她说出“イシキを取り戻すと……彼女はカオを上げて、目の前に广がる光景を见た。”时转向玛霍涅进行盘问。

出示证物“最上阶のカラクリ”，指出真正敲响银钟的人其实是——乔朵拉。

剧情后出现【谜题70】，解开隐藏在《魔法大全》封面上的咒语后迎来HAPPY END。

本章谜题解答

★谜题70：将下屏的魔法文字逐一放入上屏封面的相应位置上，只要魔法文字与封面上的图案相同就能将那一块的图案消去。

答案：解谜时不用考虑文字能否对得上图案的大小，也不用考虑角度问题，只要形状是一样的就可以。要特别说明的是第二排最后一个魔法文字不是对应黄色图案的，而是对应底图上的花纹。



文 华尔兹 美编 NINA



FARCRY3

孤岛惊魂3		Ubisoft	主视角射击
多机种	Far Cry 3		美版
	2012年12月4日	1～4人	59.99美元
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄；17岁以上

主线通关时间为8小时左右
全成就、白金大约25小时左右

将游戏打穿后仍然很难定义游戏的具体类型，本作融合了沙箱、冒险、角色扮演以及射击这些要素，又能从中看到许多《荒野大救赎》、《未知海域》等游戏的影子。整个游戏的过程中有着没有任何束缚般的自由。玩家可以想出各种办法与敌人周旋，在硕大的岛上进行冒险，看看风景，打打猎，开着车在荒岛驰骋，这种感觉实在太棒了。能在年底玩到这么优秀的游戏，实在是件令人觉得满足的事情。

基本操作

X360/PS3	作用
左摇杆/左摇杆	角色移动，按下为奔跑
右摇杆/右摇杆	旋转视角，按下为使用近身攻击或者刺杀
Y/△	切换武器，长按为回血治疗
A/×	跳跃
B/○	俯下身子
X/□	调查
RB/R2	投掷手雷
LB /L2	打开武器选择菜单
RT/R1	开枪
LT/L1	瞄准
BACK/SELECT	查看地图
START/START	查看菜单
方向键↑/方向键↑	使用望远镜
方向键↓/方向键↓	使用装备后的物品
方向键←/方向键←	使用装备后的物品
方向键→/方向键→	扔石头

孤岛生存指南

战斗知识相关

游戏的战斗十分自由，既可以像《COD》那样与敌人厮杀，也可以像《潜龙谍影》那样与敌人展开潜行周旋，或者玩家可以干脆配置多把狙击枪蹲在远处慢慢将敌人的据点全部清掉。用不同的战斗方式杀死敌人会获得不同的分数，从分数给予的数量以及子弹数量来看，游戏最鼓励的方式仍是刺杀，这也是游戏的主要战斗方式，尽量以潜入为主，实在没办法的情况再尝试正面迎战。玩家出现在敌人的视线范围内便会出现警示度提示，警示度到达最大时便会被发现。玩家发现警示度上升时便需要找掩体进行遮挡或者回撤，蹲下行走可以大幅减小被发现的可能，在平时暗杀过程中背后暗杀敌人时，最接近他们时很有可能会被发现，别担心，此时仍然有可以刺杀的时机出现。后期习得蹲下移动速度加快以及多人暗杀等技能后可以大幅提高暗杀效率。

©2012 Ubisoft Entertainment

特殊杀敌奖励分数	
普通杀敌	10/20分
爆头	25/50分
暗杀	三倍分数
爆炸杀敌	三倍分数
多人暗杀	每杀一个人100分
暗杀重型敌人	500分



补充体力相关

本作虽然采用血格制，不过难度却不高，玩家在血槽未被打空的情况下回避，血槽便会回复，不过仅限于一格体力，其余的体力槽需要通过使用药物或者包扎来补充。药物回复最快，后期习得技能后可以回复多格，不过需要采集植物制作。在没有药物的情况下按住 Y（△）可以进行自我治疗恢复，到后期习得技能还能一次回复多格体力，不过治疗过程要比打针来的慢一些。

信号塔

游戏中有许多未知的区域无法在地图中看到具体内容，此时玩家去附近的信号塔，爬上去后将干扰装置拆除后便可以看到附近的植物、动物、宝箱等细节。游戏中一共有 18 个塔。到后期爬塔过程其实并不轻松，玩家需要多观察塔的结构爬上去，一般可以攀爬的地方都要麻绳提示。塔之间的铁条也是可以走过去的。玩家需要充分利用想象力和观察力完成爬塔。完成拆除后塔顶附近都会有绳索可以直接滑下去。

孤岛采植(PLANT)

孤岛上充满了各种植物，在采集过后可以进行制作（Crafting）变成药物，补血用的针管是最常使用的药物，建议玩家平时多采集绿色药物后后备在身上。后期还可以制作帮助打猎以及战斗用的药物。最强的则是使用后无敌的注射管。

狩猎守则(HUNTING)

游戏中的狩猎内容可谓十分丰富，在地图上可以看到各种动物栖息的场所，动物在杀死后解剖的外皮可以贩卖，更重要的是可以打造玩家的必要装备。对于初期来说，狩猎升级玩家身上的装备是非常重要的，好多需要打造的装备都建议早点去完成。没有攻击欲望的动物在遇到玩家时会马上逃跑，而具有攻击性的动物则行动迅速，并不好对付。建议去购置一把消声后的狙击枪，对于打猎非常有帮助，玩家可以先用望远镜进行标注，之后用狙击枪将它们杀死。另外合理使用打猎相关的药物也可以提高效率。



制作指南（CRAFTING）

游戏中收集植物以及狩猎后的外皮都可以进行制作，植物可以制造成药品，外皮可以升级所需要的装备。游戏初期可以持有的金钱、道具数量，携带的武器数量等内容都有限，一定要先将这些装备升级后才能更好地进行接下来的游戏内容，具体制作内容和效果如下。

药品

治疗相关	
名称	作用
Medical	受伤后使用恢复体力。
Endorphin Boost	可以大幅恢复体力。

狩猎相关	
名称	作用
Animal Repellent	使用后可以让动物不会攻击你。对于水中的动物无效。
Hunter's Instinct	可以透视看到附近的动物且接近后动物不会逃跑。
Deadly Hunter	可以对动物造成更高的伤害。

战斗相关	
名称	作用
Enhanced Perception	可以看到敌人以及炸药的位置。
Fireproof	可以消除烧伤带来的损伤。
Sharpshooter	可以增强射击时的精准性。

探索相关	
名称	作用
Deep Dive	可以允许玩家保持更长的憋气状态。
Sprint Burst	提高跑步和游泳速度

装备

装备相关	
名称	作用
Weapon Holsters	可以携带更多枪支在身上。
Wallets	增加最大可携带金钱的数量。
Loot Rucksacks	增加战利品所可以携带的最大数量。
Syringe Kit	增加可以携带药品的数量。

弹药相关	
名称	作用
Ammo Pouches	可以携带枪支类武器更多的子弹。
Throwable Packs	可以带更多的手雷以及燃烧瓶。
Munition Pouches	可以带更多的C4炸弹以及地雷。
Flamethrower Fuel Slings	可以有更高的喷火器容量。
Rocket Packs	可以带更多的火箭筒子弹。

弓箭相关	
名称	作用
Arrow Quivers	可以携带更多的弓箭。
Special Arrows	制作燃烧弓或者爆炸弓。

全技能一览

游戏中的技能需要通过消费升级后获得的技能点数来获取，不少技能需要先解锁其他相关联的技能后才可以习得，也有不少技能只有在将主线发展到一定程度后才可以习得。建议玩家初期以增加最大体力和回血力度为主，之后的一些特殊暗杀技巧也别忘了早点解锁。



Heron

名称	作用
Cool Grenades	获得初期的手雷使用技能。
Hip Shooter	提高SMG、手枪、散弹枪武器伤害输出。
Aimed Reload	手枪和狙击枪瞄准中可以快速装填子弹。
Long Gun Expert	提高LMG和来福枪的伤害输出。
Syringe Potency	加快药物注射速度25%。
Enhanced Syringe Potency	加快药物注射速度50%。
Steady Aim	提高使用狙击枪时的憋气时间。
Line Gunner	使用绳索时可以使用单手武器射击。
Soft Landing	减轻落下后的伤害。
Cool Gunner	连续不断地使用机枪台会进入过热时间，习得这个技能可以使用更久的机枪台。
Deep Breath	增加25%水下憋气时间。
Breath Control	可以进一步提高使用狙击枪的憋气时间。
Marathon Man	习得该技能后可以加快奔跑速度。
Death From Above	可以从敌人头顶上跳下刺杀。
Death From Below	可以从敌人下方进行刺杀。
Dual Death From Above	可以敌人头顶上跳下连续刺杀两个敌人。
Dual Death From Below	可以从敌人下方连续刺杀两个敌人。
Gunslinger Takedown	偷走敌人的手枪并用它来杀死附近的敌人。

TIPS 滑翔翼与跳伞的操作都是上下颠倒的，这点还需要玩家注意。

SHARK

名称	作用
Takedown	习得后可以暗杀敌人。
Physical Conditioning	增加体力最大值。
Improved First Aid	没有药物的情况下可以通过自我治疗回复两格体力。
Advanced Conditioning	进一步增加体力最大值。
Advanced Fist Aid	没有药物的情况下可以通过自我治疗回复三格体力。
Expert Conditioning	进一步增加体力最大值。
Peak Conditioning	增加到最大6格体力最大值。
Adrenaline	自动回血速度加快50%。
Field Medic	一次使用药物回复4格体力。
Field Surgeon	一次使用药物回复6格体力。
Button Up	装备防弹衣时减少50%伤害。
Adrenaline Surge	受伤后回血速度加快100%。
Ironsides	减少50%爆炸带来的伤害。
Fire Retardant	减少50%火焰带来的伤害。
Evasive Driving	乘坐载具时减少50%伤害。
Chained Takedown	在暗杀敌人后，如果附近还有其他敌人，可以通过推左摇杆来实现连续暗杀。
Grenade Takedown	在将敌人暗杀后快速按下RB（R2）即可引爆其身上的手雷造成群杀。
Heavy Beatdown	习得后对于重型敌人也可以进行暗杀。

Spider

名称	作用
Sprint Slide	奔跑中按下B（○）键进行滑铲。
Expert Swimmer	加快25%的游泳速度。
Jungle Run	增加蹲下时的移动速度。
Ninja Step	很大程度上减少走路和奔跑时发出的响声。
Horticulture 101	采集时会取得双份材料。
Zoology 101	解剖时可以获得双份材料。
Stone Wall	减少动物攻击以及敌人近身攻击所给予的伤害。
Penny Pincher	在敌人尸体上可以搜出更多的金钱。
Dealmaker	贩卖物品时多获得25%的钱。
Expert Archery	增加使用弓箭时的稳定性。
Combat Archery	增加50%使用弓箭时的拉弓速度。
Takedown Drag	将敌人暗杀后可以用左摇杆将其进行拖动。
Knife Throw Takedown	在将敌人暗杀后按RT可以用飞刀杀死附近的敌人，
Loot Takedown	将敌人暗杀后自动获得其身上的战利品。
Running Reload	奔跑中可以上弹。
Nimble Fingers	提高手枪、SMG、散弹枪25%的上弹速度。
Quick Swap	加快举枪速度和更换武器的速度。
Nimble Hands	加快来福枪，狙击枪和LMGS 25%的速度。

主线流程攻略

攻略以普通难度为主

Make a Break For It



从加利福尼亚来到这座孤岛上，本以为是一场开心的狂欢之旅，没想到落得如此下场，眼前这个喋喋不休的家伙名叫VASS，那个将我们俘虏的海盗，这家伙不停地在用言语恐吓我们，是个不折不扣的疯子。在VASS离开后，Grant提出了逃离这里的想法。在将守卫干掉后一路跟着Grant走，这里注意移动速度要慢，最好按B俯下身子跟着Grant移动。

进入屋子以后在桌子上可以找到照相机、地图、电话等随身物品，出去后有两次向远处扔石头吸引敌人注意后再走过去的桥段，玩家只要冲着提示处方向按方向键→便可。在逃亡最后Grant还是死在了Vass的枪下，Vass这个疯子给了我时间逃跑，比起单纯的杀戮他似乎更想戏耍我，然而不顾一切逃跑是我惟一可以活命的手段。一路狂奔中记住有藤条的地方可以顺着爬上去，灌木搭成的桥梁按B键俯下身子通过。受伤后可以按住Y进行包扎回血，还有突然出现的敌人要偷袭我，在杀死他之后我跳入了水中。



Down In Amanaki Town

恍惚中有一支手将我从水中救起，醒来后得知眼前的这个黑人大叔叫做Dennis，不知他做了些什么，使得我手臂上出现了古怪的油墨图案，他说我是一名勇士，不过眼前我最担心的仍是我的弟弟和我的朋友们。Dennis是这里与VAAS对抗组织的成员，首先他建议我去购置一把武器，拿到钱后可以进行第一次购物，购买一把手枪后离开。Dennis告诉我需要拆掉Vass在电塔上设置的干扰装置来取得坐标定位，这样才可以在地图上看到这一整片区域。

从中间的过道上去，在塔下面埋伏着一条蛇，只需对其出刀将蛇杀死即可。一路来到塔顶，将干扰装置拆掉，然后顺着旁边的绳索即可快速回到地面。下去后Dennis会和你确认地图方位，教你一些地图的使用方法以及打猎的相关知识，坐标选择到野猪后便可前往该区域进行打猎了。

Harvest The Jungle

乘坐旁边的车子来到该区域，除了两只需要猎杀的野猪外，还需要收集到足够数量的红、蓝、绿三种草药，三种草在该区域都有，并不难找到。而野猪一般在该区域的田野草丛中出没，按方向键↑使用望远镜便可明确它们的位置，杀死它们其实用枪效果不好，不如直接跑过去用刀将它们杀死。全部收集完成后打开地图，选择大本营下面的快进标志便可瞬移回去。

再次见到Dennis他会对玩家进行关于制作的教学，合成一个MEDICAL便可，用两只野猪皮可以对背包进行一次升级。之后则是技能升级，在鲨鱼技能中学习TAKE DOWN这个暗杀技能便可。之后会接到电话，有同伴的消息，上车前往该地点。

Secure The Outpost

来到敌人据点后玩家孤身进入内部作战，由于场景内敌人不多，笔者建议玩家还是尽量以暗杀为主，获得的经验会多不少。注意蹲下以后绕开敌人的视线范围便可慢慢接近他们身后用TAKE DOWN将他们杀死，注意不要惊动了这里的狗，如果不小心被敌人发现了，就先躲在掩体后面把狗用刀杀掉再与他们战斗。全灭敌人后可以先把这里搜刮一下，之后破门而入后得知同伴已经逃跑了。

Mushrooms In The Deep

Dennis告诉我有个同伴在Earnhardt医生家里。此时便可在看板上接到两个任务，一个打猎相关，另外一个是讨伐敌人。来到打猎区域后这里的狩猎目标以狼为主，玩家可以在地上更换散弹枪，与狼的战斗注意及时补充体力，建议提前升级防御能力。杀掉5只狼后便可完成这里的打猎任务。接着开车前往敌人区域将他们全部杀死，这里建议从远处先用望远镜将他们标注，之后从

TIPS 主角在取得蘑菇那个任务，跳入水中时会大喊一声Leap of Faith，意思为信念之跳，没错，这是来自《刺客信条》的穿越。

左侧草丛慢慢潜入将他们全部暗杀。如果此时身上钱满了，建议回大本营一趟，然后做一些准备，将钱包的最大容量增加，增加可携带武器的数量到最大，这些升级所需要的动物皮材料都不难找。物品袋里的东西满了就去卖掉一部分。之后前往医生所在处之前，先去将塔的干扰关掉便可以看到这片区域的全貌。

一路来到山顶便可看到医生的住所，进屋子没一会儿便看到了这位情绪也有些不太正常的医生，他告诉我 Daisy 现在就在他的屋子里。进入屋子以后在二楼便可找到 Daisy，从医生口中得知她中毒了，现在需要一种特殊的蘑菇来治疗。

这种特殊的蘑菇位于水下的洞穴中，首先要跳入水中，之后潜下游过去。再进入水里前需要小心随时过来的鲨鱼，可以先在岸边用望远镜观察，再将它们狙击掉，杀死鲨鱼后别忘了潜入水中获得鲨鱼皮。

来到洞穴内部后注意观察，有绿色的藤条可以用来攀爬。途中还会有几次需要继续潜水的地点，在行走一段后会接触令人产生幻觉的蘑菇，此时在移动的过程中会不断地看到各种幻觉，画面十分奇幻。取得蘑菇后便可回去交给医生了。返回时只需利用藤条攀爬回去便可。

在将蘑菇给了医生后，他让我去找 Daisy，她现在已经醒了，还将医生救她的事情告诉了我，看来这个医生值得信赖。我们请求医生如果找到了其他同伴也能将他们送到这里来，在 Daisy 的请求下医生终于答应了。

The Medusa's Call

离开后接到 Dennis 的电话，他告诉我想要得知其他同伴的位置可以去窃听海盗们的通讯信号，这个信号接收装置位于一艘船内。前往下一个目的地前建议先打造可以携带更多枪支的装备，再去多买几把枪和炸弹等设备，代几把无声武器，如果能买个防弹衣就更好了，准备完毕后就可以出发了。

前往船附近后先别急着往里冲，用望远镜先对几个海盗进行标示，之后用扔石头吸引注意力，然后蹲下从背后暗杀的方法将他们解决掉。穿过一艘船后首先需要取得两把钥匙，钥匙会出现在标注后呈金色的敌人身上。找到后上船，利用一侧的绳索直接滑行到对面即可，之后进入屋子内部便可获得情报。

走出去会有大批敌人来袭，此时必须与他们正面较量，利用左边由上向下攻的角落，可以等敌人慢慢上来送死，中途注意敌人扔来的手雷即可。

Playing The Spoiler

将敌人全灭后 Dennis 通知我他们现在遇到了麻烦，打开地图利用瞬移回去便可，与 Dennis 对话得知 Vass 正准备筹集武器攻打这里，Dennis 委托我去将那些武器全部摧毁，虽然我现在还是想着如何能早点救出同伴，但 Dennis 帮了我很多，看来是需要跑一趟了。

先去将目标区域附近塔的干扰器拆掉，之后前往武器贮藏处。老规矩，先要观察敌人的位置，然后潜入内部从背后将这些海盗全部暗杀，如果手上有无声武器可以对付敌人就更容易了，之后便可以进入屋子安装炸弹，别忘了房间内有许多子弹和手雷。在即将爆炸前离开屋子，之后有大批敌人袭来，这里的战斗只要找好掩体便可，或者玩家可以直接走人，这是更简单的办法。注意不要走到旁边的山上去，那里的老虎可不是好惹的。



Prison Break-In

再次与 Dennis 通讯，得知 P.C 所指的正是海盗山谷，看来我的同伴就在那里。首先建议玩家先进行整备，后面有场硬仗要打。准备完毕后有一个简单的办法可以直接去目标地点，先瞬移到 Earnhardt 医生所在的那个点，利用那里的滑翔翼直接飞到目的地附近的干扰塔那里降落，途中会接到 Daisy 的电话，她告诉我她和医生正在安全的山谷地点，毁掉塔上的干扰装置后利用绳索下去，前行不久便可以看到海盗山谷。

这里敌人比较多，建议先把站在瞭望台处的敌人暗杀掉以免被发现。如果怕麻烦，也可以躲在远处与敌人正面开战。拿到钥匙后进入内部，这里需要进行几场室内战，利用手雷的大范围将敌人群杀。在内部荧幕上可以看到被 Vass 抓住的 Liza。之后焦急如焚的我被突然出现的海盗打晕了。

Island Port Hotel

醒来后 Vass 在我们附近洒满了汽油，他质问了我胳膊上的油墨的事情，这个疯子的疯言疯语中不时提到关于他姐姐的事情，我的怒火只会让他显得更加得意。在他将这里点燃后，求生的本能让我挣脱掉了束缚，眼下最重要的是救出被困在火海中的 Liza。

这里有三分钟时间限制，注意在被火挡住的地方一般都有水管阀门，射击阀门便可让水扑灭火势。尽管如此，火势仍有可能波及玩家，按住 Y(△) 键可以将火扑灭。救走 Liza 后马上逃离这里。眼前的车让我们看到一丝生机，乘车逃跑过程中需要用榴弹炮击毁围追上来的敌人车辆，过程中子弹无限，瞄准了打即可。最后需要用手枪射死对面出现的海盗，可以瞄准右下边敌人附近的油管射击。



Keeping Busy

回到医生别墅处，之前 Daisy 通知我她现在正在医生房子下方的地下洞穴，回到屋子后需顺着山崖附近的坡道下去，走进洞穴便可找到她。Daisy 在这里找到一艘船，或许这艘船能帮助我们离开这里。不过之前需要先找到船上需要的动力装置。POWER HEAD 位于水底的中间位置，潜入旁边的水底才能找到。拿到后把它交给 Daisy，接着去与 Liza 对话，我不断地和她保证，我们会安全地离开这里。

离开洞穴后接到 Dennis 的电话，需要去找一个叫 Citra 的人，她是 Rakyat 的领导者，可以帮我获得对抗 Vass 的力量。

Meet Citra

去找 Citra 的路程比较远，首先还是推荐先去将那片区域的电波塔将干扰解除掉。来到 Citra 的寺院领地，跟着 Dennis 进入内部后，这个女领导者表示并不想帮助我，直到我说出要从 Vass 手中救弟弟愿望时才有所动容。她将一瓶古怪的水递给我之后，丢下一句“告诉我失去了什么，咱们再谈”之后走了。失去了什么？ Dennis 告诉我喝下这瓶水后会得到我要的答案。药水很快让我产生了幻觉，在水中我看到了我的朋友们，还有一个穿着白西装的家伙。之后又见到了很多从来没见过的映像，最后我找到一把古老的匕首，这一切似乎都在暗示着什么。

醒来后我将在幻觉中看到的内容告诉 Dennis，看来那把古老的匕首将是关键，Dennis 说在小岛的东边有我梦中出现的贫民窟，看来是要去一趟了。

TIPS 游戏中除了植物和外皮外其余内容都是拿来卖的，留着也没什么用。袋子满了就赶紧拿去卖了吧。

Bad Side Of Town

虽然玩家可以直接瞬移到目标地点，但由于那边地图可视范围仍没有开放，所以还需要爬一次塔将干扰装置拆掉。来到这个镇上后没想到这里居然和我梦中出现的地方一模一样，进入贫民窟的酒吧坐下来玩牌时，那个在我梦中穿白色西装的神秘男人果然出现了，在他离开后我必须跟着他。

跟踪白色西装男的过程中注意不要和他走得太近，小心他会突然停下来，可以利用蹲下走的办法逐步跟踪他到一件屋子里。

Kick The Hornet's Nest

进屋后没想到他早就已经发现了我，并表示如果 10 秒内如果我不表明身份就会用 C4 炸弹将这里夷为平地。将事实告诉这个叫 Willis 的人后得知原来他早就知道了我们的遭遇，他是被派来在岛上做秘密调查的间谍人员，接着告诉我关于 Vass 背后头目 Hoyt Volker 的事情。并且让我去毁掉 Hoyt 的毒品种植田园和船，以此来换取关于朋友的情报。

拿起桌子上的武器离开后与 Dennis 通话，尽管 Dennis 让我不要去惹这个叫 Hoyt Volker的家伙，但为了同伴的下落没有其他办法了。

老规矩先去关掉目标附近塔上的干扰器，最初的毒品种植田园内只有两名敌人和两只狗，使用扔石头的办法就能将他们暗杀，之后使用从 Willis 那里取得的火焰喷射器将这里种植的毒品植物全部点燃即可，没有喷射器也不要紧，对着田园中的油罐射击便可。

之后还有 5 个地点需要烧毁，先用望远镜观察这里敌人的站位，再想办法暗杀掉吧。不小心惊动了敌人就躲在角落里等敌人一个个过来送死，群体的敌人以 C4 炸弹将他们解决。使用喷火器烧死 50 个敌人的成就、奖杯可以在这里完成。

全部烧毁后还需要去解决停在码头的那艘船，前行的过程中敌人很多，以正面迎击为主，利用附近的房间做掩护。本场战斗会出现一个持重机的敌人，这种敌人比较耐打，建议耐心周旋，可以对其头部射击。全灭敌人后靠近码头船会离开，赶紧在旁边桌子上拿起火箭筒向船发射将其摧毁即可。

A Man Called Hoyt

完成后回去找 Willis 向他打听关于我的伙伴 Oliver 的事情，他将 Hoyt 与 Vass 的录音对话放给我听，其中提到了 Beras Town 运货船名单的事情，Oliver 很可能就在这个名单中。

去目的地前可以参考图中位置使用那里的滑翔翼，之后便可直接飞过去。

进入屋子里后看到了 Hoyt 正在行刑，而被行刑者当中有一个是 Willis 他们的人，这个叫 Rongo 的人知道关于运输船名单的事情，我必须设法将他救走。

先从背后将向 Rongo 射击的两个敌人暗杀掉，之后向 Rongo 移动的过程注意稻田中的地雷，玩家必须缓慢移动的同时留心观察附近的地雷 (还可以用听的方法)。找到 Rongo 后答应帮他离开这里，保护 Rongo 的过程中由于这家伙会一股脑猛冲，玩家需要及时清掉从各处涌出的敌人。跟着他来到一间小屋后需要在这里防守一段时间。躲在小屋中比较安全，敌人过来后可以射击油桶来形成群杀。一段时间后 Rongo 便会找到运输名单，将照片发给 Willis 进行破译，如此一来终于取得了 Oliver 所在的位置。



Saving Oliver

到达地点后没想到有点迟了，Oliver 已经被运往另外一个地方，这个场景有很多鳄鱼，不用理会，赶紧开一辆车子往目标点行驶。到达后有几个敌人挡在那里，直接按 A (X) 用车上的炮台将他们扫死便可。之后下车走过去。

看到 Oliver 之后是一场狙击好戏，这里要掩护 Oliver 逐步往左边移动，使用狙击枪时注意按住左摇杆来进行憋气避免枪的大幅晃动。这里大多数敌人身边都有油桶，瞄准油桶射击并不是难事，当然如果对枪法有自信，还是推荐以爆头为主。注意速度要快，Oliver 被围攻的话很容易死。

Oliver 将船开过来后马上跳到海里上船与他会合，此时会进入一场操作机枪台的水上战斗。机枪准星比较飘，敌人会从岸边射击，也有乘船向玩家驶来的，一定要第一时间解决，没血了就赶紧扎一针。别忘了天上还有会扫射的直升机，同样可以用机枪将它击毁。

Piece Of The Past

救到 Oliver 后带他前往安全洞穴，Liza 为 Grant 做了一个十字架，并且对我使用武器以及手臂上油墨的事情很担心。谈话结束后可以在旁边找到一颗红色药丸，吃下后可以回忆起一些往事。离开洞穴接到 Willis 的电话，他告诉我需要去贫民窟找一个与 Hoyt 有生意来往的人，名叫 Buck，我的另一个同伴 Keith 现在就在他手里。Buck，这名字听上去真像 F……

见到 Buck 之后感觉真是“人如其名”，他简直是又一个疯子。Buck 向我提出了条件，要赎回 Keith，便需要帮他去找到那把之前喝下药水后看到的古老匕首。首先需要去一艘船中确认这把古老匕首的位置。

可以利用图示中的滑翔翼直接飞到船附近，这里已经被 Vass 的海盗占领，可以先确认敌人的位置再将他们杀死。利用一开始过道附近的箱子做掩体，将走过来的敌人暗杀掉。进入船内部后一样小心里面的敌人，在打开最后的大门前会出现一名持重击的敌人，上方则会有两个狙击手，记得用大威力武器提前瞄准好即可。



在电脑中取得了匕首的位置，并且拿走了一个看似很重要的罗盘，在将信息下载完成后，没想到船突然发生了爆炸，沉入了海底。之后顺着指示游出去，游泳中可以利用水中的氧气瓶来补充体力。途中还会遇到突然出现的敌人，按对 QTE 便可将其解决。在千钧一发之际，我终于从沉船中逃了出去。

Down In The Docks

剧情过后跟着罗盘的指示到达指定地点，没想到 Buck 这家伙早就等在了这里，就好像他早就知道这个位置一样，这个混蛋向我讲述了这个区域的历史后 (日本人想抢走郑和的宝藏)，我不得不进入这个海底遗迹。

首先从写着“日本军大胜”的墙上爬上去，之后潜水进去来到

Vass看守的所在地，这里登岸后会与左右两边的敌人发生战斗。继续前进可以听到敌人交谈的声音，在用手雷将这里的部分敌人炸死后去按按钮即可将敌人身后的墙炸开。在进入水底后会有鳄鱼袭击玩家，此时必须完成QTE来将其杀死。之后游泳攀爬来到圆形图案的门前调查便可进入。

在跳过一个平台后这里会发生坍塌，这里有左右两扇同样拥有圆形图案的门，先去右边，将门打开游过去，用刀砍掉发光的三个柱子便可使这里水位上升。左边的门打开后用同样的方法可以让水位再次上升，这样便可游到足够的高度爬上目标点的平台。在台子上找到罗盘的另一部分，之后需要马上离开这里。顺着左边的悬崖边上过去，之后一路往出逃即可。虽然没有找到匕首，不过将两个罗盘组装在一起后相信可以指引新的道路。

The Motherlode

顺着指引再次来到另外一个遗迹的入口，在听Buck再次说完这里的无聊历史之后便可进入内部。首先推着轨道车可以让玩家躲在后面接近敌人不被发现，第一个场景有两个敌人，全部暗杀掉即可。下一个洞穴的三个敌人站位比较近，可以先扔一块石头吸引他们的注意，然后用快速三连暗杀来解决战斗。将这里盛满油管的车子推过去可以炸死不少敌人，之后玩家蹲在原地将冲过来的敌人伏击掉便可。继续前进会遇到敌人的狙击手，先躲在轨道车后面推着前进，注意左边也有几个敌人，推动左边的轨道车便可将玩家挡住不被发现，如果此时玩家狙击枪上装有消声管，便可悄无声息的将台子上面的狙击手以及敌人杀死。之后再专心对付左边的敌人即可。这里最后还会出现重机枪敌人，可以利用桥的距离将其射死。这个场景中箱子上有防弹衣可以补充一下。

继续深入的战斗可以将柱子摧毁，从而利用上方的石头将敌人压死，然后又有狙击手等着玩家。全灭敌人后调查石门进入遗迹内部，小心这里地上会有许多鳄鱼以及蛇出没，注意观察保持距离将它们射死。

将太极图案的机关拉开后便可开启新的入口。乘坐升降机下去，利用跳跃一路深入便可找到圣兽雕塑的机关按钮，这样便可找到罗盘的最后部分。紧接着这里再次崩坏，需要利用奔跑离开这里。

一出去后又看到Buck这张贱脸我就意识到，这家伙在我身上装了追踪器，然而现在Keith在他手上，我只能对这个混蛋唯命是从。将罗盘的最后部分组装好后，相信它可以引导我找到那把匕首。

Lin Cong I Presume?

听完Buck讲完这段历史的最后部分，直接跳入水中游上岸，在经过几次攀爬后便可找到古墓。

进入内部后初期的敌人身边有狗，建议以暗杀为主。之后的场景可以利用绳索滑行到对面，这里会有不少敌人围过来，利用居高临下的优势向下方扔手雷可形成群杀，这里也可以利用滑行轨道时的刺杀来给他们一个突然袭击。敌人全灭后在对面房间内有大量补给，之后一路往下走，途中有可能会有敌人发现你，注意俯下身子放慢脚步。

来到蒸汽水池时小心地面迸发出的蒸汽会伤到玩家，算好时间差通过后别急着继续前进，直接走到左边的掩体后面，不要被对面的敌人发现了，对面敌人中有一个持RPG的，建议用狙击枪先将他解决掉剩下的就简单了。注意蒸汽水池中需要迅速通过，不要逗留。

消灭最后敌人爬上去，打开门之后便可进入遗迹。这里仍然有许多蒸汽需要小心移动，利用奔跑后滑铲穿过一个门洞后在右边便可以看到藤条，爬上去以后对着雕像使用罗盘便可进入古墓内部。古墓里有不少鳄鱼，先把它们都射死后打开棺材便可以找到那把古老的匕首了。之后上方的机关启动，需要马上离开这里，蹲下钻洞逃生的过程中注意提示，利用按LT（L2）和RT（R2）便可离开这里。

Unhappy Reunion

将匕首交给Buck，去房间内找到Keith，显然他已经受尽了折磨。正打算离开时，Buck出现在了我们面前，看来这家伙并不想留下活口，在搏斗当中，我用匕首刺入了他的胸膛，将他杀死。

This Knife's For You

将Keith送往安全场所后，他说我的弟弟Riley被杀死了，我不愿意相信这是真的，眼前的怒火让我发誓会亲手杀掉Hoyt和Vass这两个杂种。

来到寺院后将匕首交给Citra，她为我讲述了Rakyat的历史——一段勇者杀死巨人的传说，并且要求我帮助她救回被俘虏的人，她便会给我力量。走到门口Dennis让我准备一场突袭Vass的战斗。

Ambush

开始下一个任务前建议先去组装一把带双倍扩大视角的狙击枪。前往指定地点与Rakyat队长对话，这次的计划是制造一次爆炸来拦截Vass装人质的卡车。时间有限，先去安装炸弹，之后爬上远处的高台守株待兔。如果之前有带改装后的狙击枪，杀敌便可如鱼得水，高台附近也有狙击枪可以使用，子弹打完记得更换。

消灭几个敌人，一段时间后装有人质的卡车会逃跑，这时顺着高台旁边的绳索滑下去，开车赶紧追。在将下车的敌人都射死后打开车门，没想到里面的不是人质而是Vass，我中计了。

Warrior Rescue Service

醒来以后Vass出现在我面前，他讲述完他的疯子理论后将我扔到了水里，最后一点意识让我将束缚挣脱掉。

游到岸上以后由于武器装备都被剥夺了，只能以潜行为主。先将洞口左边的敌人背刺掉，之后解决前面的两个，记得捡起他们身上的武器。来到敌营时建议以回避战斗为主，直接从左边俯下身子绕过去，将一个敌人背刺后便可直接绕到直升机所在处。这里建议直接往直升机正面走，不然会被狗发现。在干掉直升机前的重机枪敌人后便劫持直升机试图离开这里。

万万没想到的是敌人的火箭筒将我逃跑的一丝希望彻底摧毁，当我再次醒来，Vass又一次出现在我面前，枪响之后似乎一切都结束了……

这里是地狱吗？我只知道将挡在我面前的一具具尸体拨开，当我逃出来时才知道幸运女神眷顾了我，Vass的子弹打在了我的打火机上，现在是时候去见Citra了。

首先需要去敌人营地中取回身上的装备，这里敌人不多，并且站位比较分散，可以逐个刺杀。最后会有个重机枪敌人站在门前，多用手雷发动攻击，然后利用房屋作为掩护即可，对方移动速度很慢。全灭敌人后在柜子里取回装备，电话中Dennis告诉我船已经准备好，可以离开这里了，不过我一心只想着让Vass和他的头目血债血偿。



TIPS 技能是随着流程推进逐个开放的，一些心仪的技能可以留着点数等后期来习得。

New Rite Of Passage

离开屋子便可以去找Citra，喝掉“有些毒性”的药水之后我再次陷入了无尽的幻觉当中，在幻觉当中我看到了Citra之前向我诉说的传说中的巨人。

与巨人Ink Monster的战斗可以看做是游戏的一场BOSS战，需要使用弓箭来对BOSS射击，如果之前习得了弓箭相关的技能，战斗会轻松不少。巨人的弱点在于头部，对着其头部射箭便可引发爆炸，弓箭蓄力越久，射程越远。巨人的第一轮攻击只有近身喷墨，只要向旁边移动即可躲避，将其击退后会有几个杂兵涌来，注意远离他们再射击，不然爆炸弓会伤及自己。全灭杂兵后是与巨人的第二场较量，巨人会释放两团浓烟袭来，此时可以用弓箭抵消，或者左右跑来躲避，继续射击一段时间后巨人便会倒下，此时顺着其手臂爬上去，用QTE便可将Ink Monster终结。

这场战斗结束后我醒了过来，仪式也已经结束，此时我心中的勇士之血已经觉醒，仿佛获得了新生般充满了前所未有的力量，现在将由我来终结Vass!

Payback

进入Vass阵营内前会有几个看守在海滩附近，优先用带消声管的枪或者弓箭干掉台子上放风的家伙，再下去一一收拾剩下的。潜入屋内原来Vass早已料到我会来复仇，他会将屋子点燃。赶紧离开这里。出去会有大量敌人，由于屋子着火，需要从左边下去再展开战斗，对着远处的老虎笼子射击可以将老虎释放，以此分散敌人的注意力。最后还是会有持重机枪的敌人站在屋子门口，小心。进入最后的房间后我被Vass用匕首刺入了身体里。

倒下后我进入了某种精神状态，在这种状态下我恍惚看见Vass让我用枪指着他的脑袋向他开枪，一切远没那么简单，他身边的手下化成一个个幻影向我冲来。用SMG将他们射死，注意上弹时间。最后我终于抓住了用刀杀死Vass的机会，亲手杀死了这个疯子。醒来以后Vass已经倒在了我的面前，Citra，我赢了!

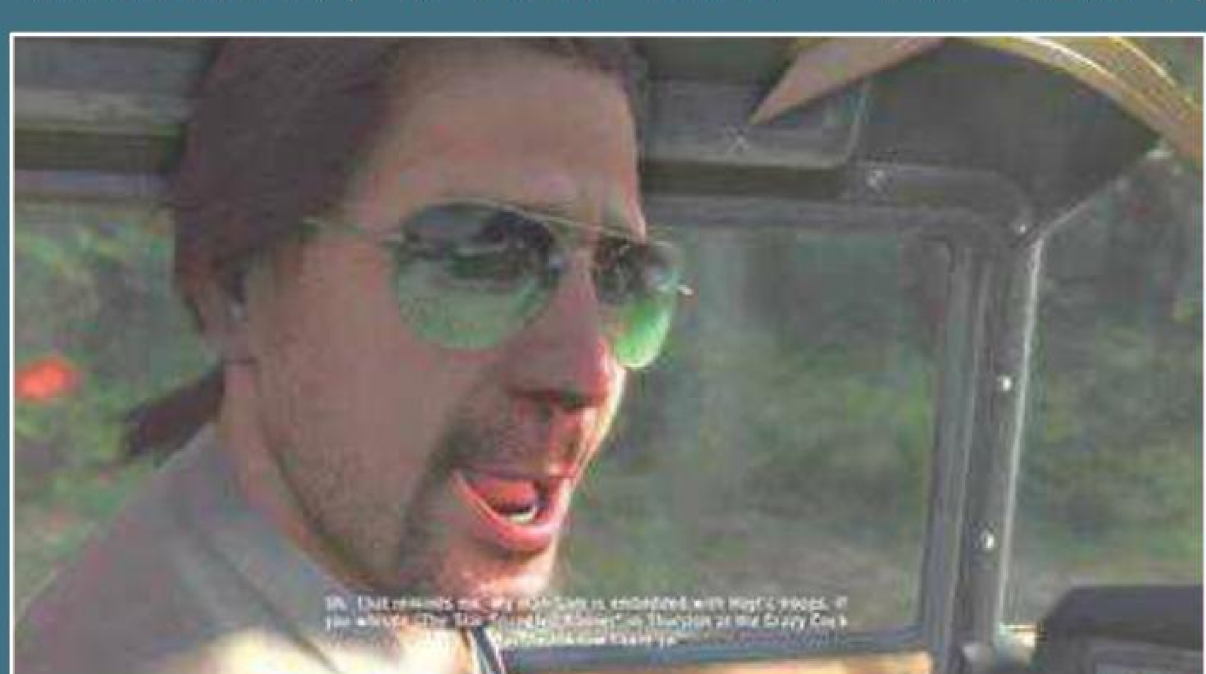
Citra's Favor

醒来以后Citra给我讲述了Vass之所以离开部落都是因为Hoyt的蛊惑，我答应Citra将Hoyt的人头抵到她面前。离开寺庙后在门口遇到了喝醉的Dennis，他为我讲述了自己不堪回首的经历，以及留在这里的理由。

找到朋友们以后船已经修好了，他们打算离开这里，而我决定留下来。尽管这个决定彻底伤透了Liza心，但我始终认为留在这里还有更多我该做的事情。

Fly South

与Willis通话，得知他遇到了麻烦。必须在5分钟之内火速赶到，赶紧找一辆车一路狂奔过去。Willis正在受到海盗的围攻，帮其解围后还需要等待一段时间Willis将滑翔机修好，防守阶段可以利用场地中的机枪台来击毙左边涌来的敌人。由于机枪台无法向右边旋转，需要玩家利用枪支解决那边的敌人。滑翔机修好之后还需要将这里的敌人全灭，Willis将与你一起战斗，这时会出现多个重机枪敌人，利用机枪台来对付他们吧。敌人全灭后得知Willis要去新加坡了，他临走前让我去找一个名叫Sam的人，他在Hoyt那边做卧底。



Three Blind Mice

搭飞机到南岛后我便直接从滑翔机上跳伞而下，下落的操作也是上下颠倒的，首先需要按下左摇杆向目标地点滑行，在快要到地面时打开降落伞，这样便完成了一次漂亮的高空跳伞，实在太牛了。

远处海滩上有几个海盗，先用望远镜确定三个狙击手/RPG的位置，之后用弓箭或者带有消声管的狙击枪爆头，这里也有一只老虎可以利用一下。

前往Crazy Cock Bar与酒保谈话得知Sam正在里面玩扑克，这里需要先进去与他们玩一局，之后便可离开。到门口后将Willis让我来的事告诉了Sam，之后他提议想办法让我混进敌人内部，首先去偷走一件他们的制服。

Doppelganger

前往该地点后玩家不能杀死敌人，也不能被发现。入口附近的敌人用扔石头的方法吸引他的注意力，之后蹲下进入。后面的部分都需要用潜入的方法前进，如果已经习得蹲下快速移动的技能就更方便了。进入洞穴蹲下跟在那个敌人后面，需要避开多个敌人的地方走左侧的通道过去。面对岸上的巡逻兵在潜入水中时便可不被发现，最后的场地向出口对面一侧扔石头吸引敌人的注意，之后趁机溜过去。这个部分非常适合解锁用25次扔石头吸引敌人注意力的成就。来到船上后将第一个敌人从背后杀死，这样便可取得他的制服，从而混进演讲当中。在那之前有个家伙向我透露了Hoyt的叛徒的事情。听完Hoyt的演讲便可直接乘船离开了。

Triple Decker

消灭Hoyt的叛徒可以帮助我取得他的信任，从而更接近他。先去取得证据，玩家需要前往Camp Romeo杀死三个VIP敌人，之后在他们身上搜索到证据。这里需要顺着地形由下往上推进，同样建议以暗杀为主，如果之前已经习得刺杀重型敌人的技能会轻松许多，不然后期面对多个机枪敌人还是比较吃力的。搜索完三个VIP敌人的尸体后就算大功告成了。虽然没找到证据，不过却发现了一本笔记，里面提到了叛徒会面的事。

Defusing The Situation

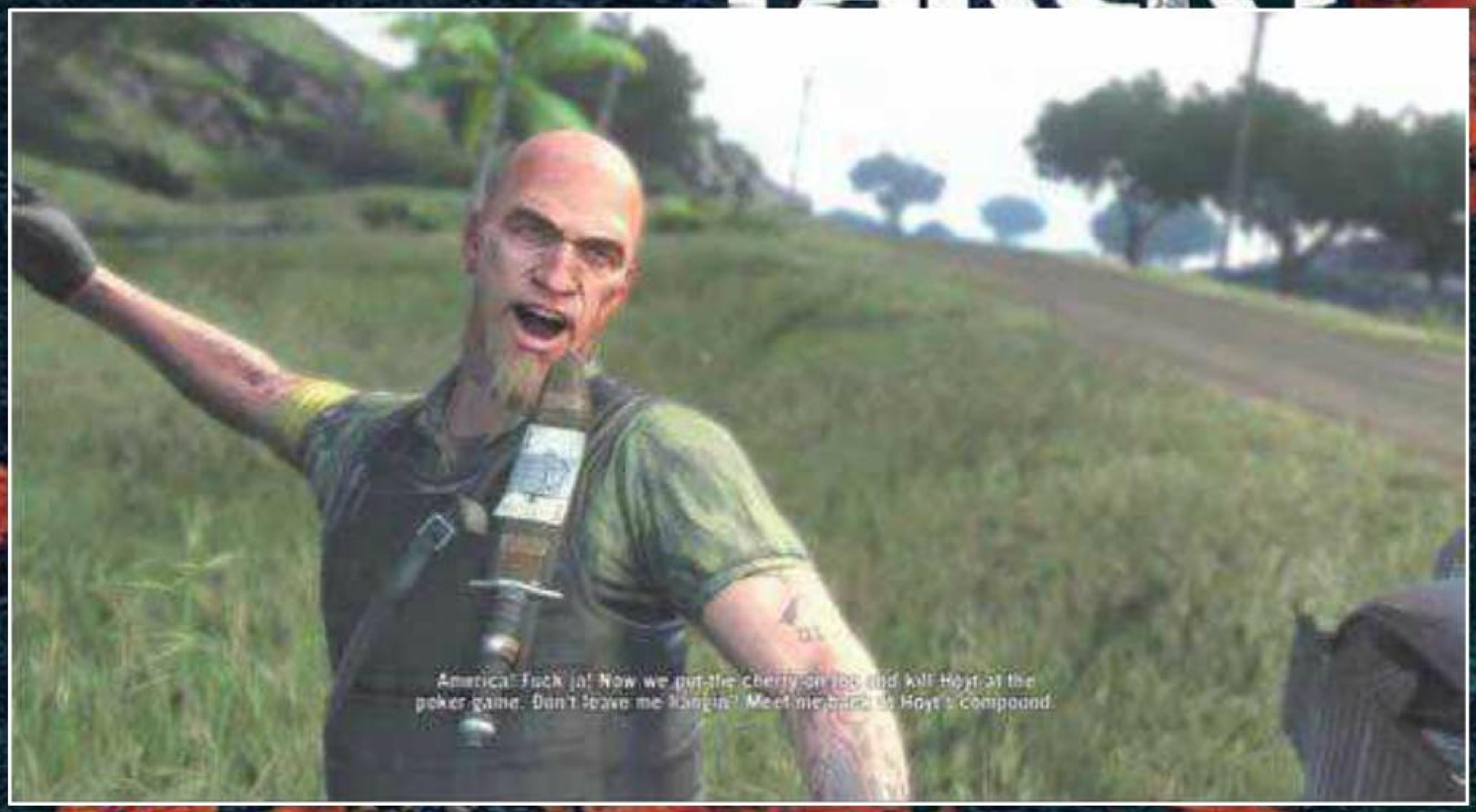
与Sam见面，他告诉我Hoyt的叛徒正打算炸掉Hoyt的货物，我们这次去将这些炸弹废掉。

一路杀进去后需要在房屋内掩护Sam，这里与其隔着窗户与敌人周旋，不如直接出屋子射击外面的敌人来的效率高，利用房间作为掩体即可。一共有三间屋子，最后一间有机枪台可以用，对着直升机扫射将其摧毁即可。接下来需要等叛徒会面时抓拍一张绝对的证据了。

Deepthroat

去之前建议先回大本营去装备火箭筒，之后需要用。这里进入敌人阵营后不要有太大的动作，比如杀敌引起爆炸等，由于穿着敌人的制服，正常行动是不会被攻击的。顺着滑锁一直前进，直到来到可以看到会面现场的地点，按方向键↑使用照相机对着现场按下RB（R1）赶快拍一张照。之后他们要走了，此时玩家需要在时间内找到一把火箭筒来轰翻他们，如果之前有装备火箭筒的话就简单多了。没有的话需要顺着钢丝滑过去找。使用火箭筒后玩家便会受到攻击，此时没有时间限制，可以一点一点向上推进，利用滑锁边清敌边逐渐来到上方，幸运的话还可以顺便解锁Incoming的成就、奖杯。来到桥上将证据拿走后会有大批敌人出现，赶紧跳入河里逃跑即可。

TIPS 游戏中可攀爬的地方基本都会有麻绳的提示，而另一种经常出现的攀爬点则为绿色藤条。



All In

见到 Hoyt 后他对我的表现大加赞赏，并且需要我去帮他教训一下楼下那个正在被他关押的囚犯，他会用监视器观赏这一过程。见到那个所谓的囚犯时让我震惊了，居然是 Riley，原来他没死，子弹嵌在他的胸口却没有夺走他的性命。在他认出我时不得不将他的嘴捂住，并且一顿痛抽，眼下只能演给 Hoyt 看。在 Sam 将监视器暂停一段时间内我才能与弟弟真正地交谈，我不得不在对他一顿痛揍后将子弹按进他的胸口里折磨他。Hoyt 观看完表演后约我找时间一起打扑克，我发誓会在那时亲手杀了这家伙。我与 Sam 计划在那之前先去毁掉 Hoyt 的通讯以及他的仓库，然后趁乱干掉他，救出 Riley。

Paint It Black

下一关开始之前建议先去装备火箭筒。先去通讯中心，这里外围拥有多个守卫把守，建议先用消声后的狙击枪对付几个高台上的狙击手，再用潜行的方法收拾剩下的。重型敌人如果已经习得了偷袭他们的技能会省下不少子弹。

炸开门进入内部后以正面战斗为主，同时会有多个重型敌人登场，他们会手持喷火器向玩家逼近，比较恶心。此时如果有装备火箭筒的话就拿来招呼他们吧。多个敌人出现的场景可以用 C4 炸弹直接群杀。其中一间屋子内桌子上有防弹衣可以拿，在楼梯拐角处会有油桶落下来，同时会有持喷火器的敌人出现将油管引爆，此时赶紧往回撤退，站在门口向那个敌人发射火箭筒。

完成后上楼便可来到信号台，注意这里左右各有狙击手在等着，同时还有两条狗需要对付。全灭敌人后别急着去装炸弹，先在附近补充一下子弹，再拿起箱子上的防弹衣，之后在信号台前多放几个地雷，准备好后就可以安装炸弹了。此时会进入防守阶段，多个敌人向玩家袭来，可以蹲在原地探头射击，注意重型敌人出现后一定要用火箭筒将他秒掉。防守一段时间后 Sam 便会乘坐直升机来接玩家，赶紧跑过去走人即可，否则直升机被打爆也会视作任务失败。

Black Gold

从直升机上跳下去后回去稍作准备便可与 Sam 会和，下一步是炸掉 Hoyt 的仓库。开车一路狂奔进去，需要在 4 个点安装炸弹，这里敌人比较多，有一个简单的办法就是将 Sam 和车放在敌人面前吸引火力，这样玩家蹲着潜入进去便可以很简单地将敌人一一暗杀，优先暗杀重型敌人效率最高。有一个点持火焰喷射器的重型敌人会固定在拐角出现，使用枪攻击其身后的喷火背包即可。

前往最后一个点时 Sam 会下车安炸弹让出车上的机枪台位置，玩家可以先在在附近的桌子上取得地雷和防弹衣稍作准备，之后从车子后面登上车的机枪位置等敌人来一一扫射即可。远处有不少爆炸油管可以帮助玩家群杀。这里注意血快没有的时候就赶紧打一针，最后还会有敌人的直升机出现。一段时间后 Sam 会出来将车开走，随着各种爆炸效果任务圆满完成了。



Aced In The Hole

注意这个任务开始后直到游戏通关玩家都不能回到自由行动状态，记得多做准备。跟着 Sam 进入房间后，我将在这里亲手杀死 Hoyt。不过扑克桌上的气氛越来越不对，在完成一次赌局后 Hoyt 突然拿出匕首杀死了 Sam，原来 Hoyt 早已察觉我的身份，我不得已在最后的赌局中堵上了自己的性命，他将我的一只手指切断，使我再次陷入了某种精神幻觉状态中，恍惚中我用匕首与 Hoyt 做最后的搏斗，并在最后彻底杀死了这家伙，当我清醒过来后附近已经满是尸体倒在这里。

Betting Against The House

眼下的首要任务是去机场找到 Riley，这里有 12 分钟的时间限制，在走出屋子时会有大量敌人出现战斗，玩家可以尽量蹲下前进避开不必要的战斗。出门后在不远处便可以找到一辆车子，一路往西奔驰来到机场，途中会接到同伴的求救电话，真是火烧眉毛。

机场战斗中敌人较多，玩家必须尽量保持移动并且随时回血，利用石墩掩体作为掩护。前进一段后便会听到 Riley 的求救，将屋子附近的敌人清掉后会有一个持喷火器的重型敌人隔着栅栏向你喷火，不用浪费子弹，直接蹲下从旁边走他会暂时失去你的位置，之后从背后偷袭暗杀掉他即可。

见到 Riley 后需要先杀出去，这里建议赶紧跑出去找个地方躲起来，将重型敌人暗杀掉。敌人大多站位比较集中，可以用多人暗杀技能将他们一网打尽。全灭后乘坐飞机逃跑，机枪扫射环节比较爽快，只要注意将持 RPG 的敌人提前消灭即可。

The Doctor Is Out

前往医生的房子，这里已经是一片火海，找到医生后他告诉我他没能阻止森林里的勇士，他们将我的朋友们抓走了，我不懂到底发生了什么，惟有去问 Citra。

Hard Choices

见到 Citra 后，她将我置身于幻觉之中，在一系列催眠之下，我握起匕首，此时无论我如何选择，这一切都将结束。建议在这之前备份存档，从而欣赏最后的两个结局。通关之后会进入自由行动状态，玩家可以继续探索剩下的内容。

玩后感

游戏的剧情刻画很赞，不过还是与自己预想的有一些偏差，比如之前出尽风头的 Vass 最后没能给予太大的惊喜，主角发生的各种幻觉还需要进一步深刻的内容才能解读。游戏中有不少深刻的寓意在其中，远不是主角逐渐变成杀戮机器这样的故事那么简单，有机会的话笔者会在读游戏栏目里做一些分析。

FARCRY3

成就奖杯列表

游戏的成就奖杯并不难，合作可以单机完成，收集一共有 120 个 relics，玩家只要收集一半就行了。所有收藏品的位置可以从商店那里购买相应的地图看到。注意有其中一个成就、奖杯要求在未触碰警铃的情况下攻陷据点，而全技能中忍者能力需要不被发现清两个据点，这两个要在全据点清完前拿到，不然就没机会了。

编号	成就、奖杯名	杯种/成就点数	取得条件
1	Aftermarket Junkie	铜/20	购买一件武器的所有配件和涂装。
2	Artsy Craftsy	铜/10	制作升级5样装备。
3	Heartless Pyro	铜/10	使用喷火器杀死50个敌人（单机限定）。
4	Improper Use	铜/铜/5	使用Repair Tool杀死一个敌人 (单机限定)。
5	Money to Burn	铜/15	在购买上花费$5000。
6	Needle Exchange	铜/15	制作25支注射液。
7	The Good Stuff	铜/15	制作一个特殊注射液。
8	Toxophilite	铜/10	使用弓箭在70M以外杀死一个敌人 (单机限定)
9	Love the Boom	铜/10	一次性用爆炸性武器杀死4个敌人(单机限定)。
10	Rock Always Wins	铜/10	用石头分散25个敌人的注意力(单机限定)。
11	Island Paparazzi	铜/15	按方向键↑使用相机标注25个敌人 (单机限定)。
12	Rebel With a Cause	铜/10	攻陷3个敌人据点。
13	Island Liberator	银/40	攻陷所有敌人据点。
14	Unheard	铜/20	没有触发警铃的情况下攻陷一个据点。
15	Bagged and Tagged	铜/10	完成一个狩猎（Path of the Hunter）任务。
16	Poacher	铜/20	杀死并解刨一只稀有动物。
17	In Cold Blood	铜/10	杀死一个被通缉的敌人。
18	Road Trip	铜/10	完成一个送药任务（地图上以蓝色十字标注）。
19	Let the Trials Begin	铜/10	完成任何一个Trial of the Rakyat（地图上以红色星星标注）分数挑战。
20	Here We Come	铜/20	完成多人关卡"Ready or Not" Co-op map (单机或者合作均可)。
21	Return to Sender	铜/20	完成多人关卡 "Sidetracked" Co-op map (单机或者合作均可)。
22	Rocking the Boat	铜/20	完成多人关卡 "Overboard" Co-op map (单机或者合作均可)。
23	Hide and Seek	铜/20	完成多人关卡"Lights Out" Co-op map (单机或者合作均可)。
24	Late Night Pick-up	铜/20	完成多人关卡 "Rush Hour" Co-op map (单机或者合作均可).
25	Getting Even	铜/20	完成多人关卡 "Payback" Co-op map (单机或者合作均可)。
26	Archeology 101	银/20	收集60个relics。
27	Dead Letters	银/20	找到所有"Letters of the Lost"尸体邮件。
28	Memory to Spare	银/20	找到全部20个记录卡。
29	Say Hi to the Internet	铜/10	找到迷失的好莱坞明星。
30	Jungle Journal	银/20	解开50个生存指南。
31	Fearless or Stupid	铜/15	潜水60米(单机限定)。
32	Free Fall	铜/5	从100米的高空落下后生存(单机限定)。
33	Never Saw it Coming	铜/20	利用降落伞、滑翔翼或者绳索任意一种，杀死一个敌人。（单机限定）
34	Full Bars	银/20	拆除掉9个信号塔干扰。
35	Inked Up	铜/5	升级获得5样技能。
36	Fully Inked	金/30	升级获得所有技能。
37	Hunter Hunted	铜/10	引诱并杀死一个食肉动物。
38	Poker Bully	银/20	打扑克赢得$1500。
39	First Blood	铜/10	主线任务剧情中解锁
40	Magic Mushroom	铜/20	主线任务剧情中解锁
41	Worst Date Ever	铜/20	主线任务剧情中解锁
42	One of Us	铜/20	主线任务剧情中解锁
43	Hands Off My Stoner	铜/20	主线任务剧情中解锁
44	Retake Wallstreet	铜/20	主线任务剧情中解锁
45	Have I Told You?	银/50	主线任务剧情中解锁
46	Taken for Granted	银/50	主线任务剧情中解锁
47	Deep Cover	铜/20	主线任务剧情中解锁
48	Higher Than a Kite	铜/20	主线任务剧情中解锁
49	Poker Night	银/50	主线任务剧情中解锁
50	What a Trip	金/100	主线任务剧情中解锁
51	Mastered the Jungle	白金/–	获得所有其他奖杯。

难点成就、奖杯解法

4

特殊武器中第一个就是，拿着对着敌人烧即可。

7

在收集到 30 个 Relics 后便可开启。需要 5 棵绿草，5 棵蓝草和 2 棵白草制作。

8

先去购买弓箭并最好进行精准度方面的升级，购买瞄准镜。找到敌人后要拉开很远的距离射击，可以先在地图上标注位置，在通过看迷你地图右下角的距离来判断。注意弓箭距离远的情况下需要稍微调高准星到相应距离刻度才能成功。

9

直接在任务 Deepthroat 中，最后会面的人员打算乘车逃走时发射火箭筒过去就能解了，没解也不要紧，随便攻打一个据点，让他们故意拉响警报，之后用火箭筒轰一车子增援的人即可。

14

注意这个一定要在消灭所有据点前完成，玩家只要潜入途中先走到警铃旁边将警铃毁掉即可，这样之后玩家即便被发现也没有关系。

16

某些特定的狩猎任务中（比如 Rust Yard 那里的），完成要求就是找到并杀死稀有动物。玩家去接这种任务后在任务指定的狩猎区域便能找到它。最好之前先注射动物不会逃走的药物。

29

前往图中指示处，在沙滩上可以看到一个人头，过去调查便可以解开这个成就。



31

地图中海水区域颜色最深的地方为最深的区域，潜入那里的最下面便可以解锁这个成就。



32

使用图中所示处的滑翔翼，之后飞到海水附近后直接跳到水里面就可以解开了。

33

流程中有不少钢丝滑行的地方，用石头将敌人吸引到钢丝下面后滑过去杀死敌人便可解锁。

38

将位于北岛东部的 Valka 码头敌人据点清掉后便可以进行赌博游戏，玩家需要赢一整局，赢光一桌所有人。不会玩扑克也不要紧，直接玩 250 一场的，每次押个 50 左右，运气好的话可以把全场赢下来，运气不好输了就独挡重来。赢 1 场 250 的以后可以玩赌注小简单的，每赢完一场都记得存档，玩家可以在 HANDBOOK 中查看自己赢了多少。

隐藏武器解锁条件

名称	解锁条件
Shadow	占领17个敌人据点后在商店购买。
Shredder	收集10个记忆卡后在商店购买。
Bull	收集10个relics后在商店购买。
AMR	收集20个relics后在商店购买。
Bushman	拆掉岛上所有的通讯塔后在商店购买。
Ripper	完成6个Trials of Rakyat挑战后在商店购买。
Japanese Tanto	收集6封尸体信件便会获得。

实用技术 攻略透解

PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

PS全明星大乱斗	SCE	动作
多机种	PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE	中英文合版
	2012年11月20日 ｜ 1～4人	358港币
	对应机种为PS3、PSV	对应玩家年龄：12岁以上



文 胜负师　美编 NINA

原本以为本作的战斗就是随便按按键的那种，没想到系统还挺严谨，每个角色都有二三十种招式，连技的构成甚至有 3D 格斗的风范。只能用超杀干掉敌人的设定，让发动时机变得十分讲究，对战时的感觉可谓乱中有序。游戏中很多向原作致敬的部分设计得很有诚意，应该能引起不少玩家的共鸣。由于本作有中文版，教学部分也很完善，因此本篇特快不再对操作和系统进行解说，通过介绍强力角色，相信各位可以举一反而三。另外，独门奖杯心得也可助各位轻松拿下双白金。

强力角色推介

奎托斯



奎爷是本作的一线角色，整体性能目测在 A 到 S 之间。链刃在近战系的角色中有范围优势，经常可以同时打到两个对手。招式具有多样性，判定也普遍较强。□□↓□起始的连续技简单粗暴，随随便便就能打 100+ 的 AP，而且破绽很小，适合中距离牵制。右摇杆推上的投技后可以接□□△，把后面的连技打完也能加 135 的 AP，实在霸道。1 级超杀实用度中等，移动距离还可以，但起手有点慢，容易被中断；2 级超杀主要是对空用的，只是感觉有点划不来，不如蓄到 3 级；3 级发动后变身，身穿战神铠甲，体型变大，手中奥林匹斯神剑的任何攻击都可能秒杀对手，只是此时的奎爷出招硬直比较大，容易浪费时间，中远距离可以考虑用空中○发波，近距离再□连按。控制得当可在 3 级有效时间内杀 5 人以上。

推荐连续技 □□↓□・□□△・↑□（按住）・空中↑○・空中×・空中□□□ [AP155]

雷电



雷电不仅具有极高的人气，在本作中的实力也是拔群的。雷电的剑技速度快，破绽小，→□突进命中后可以打出高 AP 的连续技，而且他的右摇杆推前投技之后也可以接推荐连续技，能轻松打破对手的顽固防守。雷电是游戏中惟一一个可以背向出招的角色，背向→□□命中一样可以形成连段。雷电比较容易接近对手进行压制，加 AP 也很快。与之相匹配的是，他的杀招主要是 1 级和 2 级超杀，3 级反倒不太实用，较少的 AP 就已经可以对对手形成威胁了。1 级超杀可打前后，持续时间长，最适合打不断逼近或是刚刚起身的对手；2 级超杀与很多角色的 3 级超杀类似，就是所有攻击都变成一击死，只是持续时间有点短，○键可以定住附近的对手，杀敌成功率高，一个 2 级完成三杀一般不成问题。

推荐连续技 →□・←背向→□□・↑□・跳起□□□□□ [AP145]



©2012 Sony Computer Entertainment America LLC.

布娃娃



没想到憨态可掬的麻布仔居然是本作的超强角色，也是在 1.02 版更新中惟一削弱的角色。在原先版本中强得像 BUG，主要是 AP 集得太快了，一场三分钟的比赛，能发动两次 3 级超杀的情况比比皆是。目前调整削弱后要好一些，但布娃娃依然和奎托斯、雷电并称三强。布娃娃个子小，有些打点高的招式打不到他，连技在他身上也比较容易失误，而他在中远程的优势明显，近身连段也很强。基本战术是远离对手，↓□放电板设好陷阱，→○放风扇防飞行道具，然后按○发射蛋糕骚扰对手，同时可以加 AP。对手逼近时很容易踩上电板，此时就施以连技回收大量 AP。布娃娃的 1 级和 2 级超杀基本没有使用的价值，但是他有游戏中性能最好的 3 级超杀，发动后所有角色变成泡泡，布娃娃上前一碰就死，其他泡泡里可以取得 AP 和道具。一般在一次 3 级的有效时间内便可完成五杀或六杀，以此奠定胜局。

推荐连续技 →△・↓□・稍往前走・□□・↑□・空中→△・空中○ [AP145]

但丁



《鬼泣 DMC》里的新但丁，使用剑、镰、斧、双枪四种武器，手枪无法把对手打出硬直，但却是连续技里重要的衔接方式。在特定的招式间可以进行取消是本作中但丁的一大特色，他的连续技技术含量相对比较高，对取消的规则和时机都要有比较好的理解，同时需要一定的练习。由于连技不够“庶民”化，所以要用好但丁比起其他强力角色难度要高一些。但丁 1 级超杀是大剑的蓄力剑气，但是比较原作明显削弱，攻击距离短，硬直又大，不建议频繁使用；2级超杀是经典的突刺，距离和持续时间都还不错，就是可能会受地形限制；3 级变魔人，对手都会飘在空中，但丁的任何攻击都是一击死，包括手枪子弹，因此完成四到六杀并不困难，是但丁的主力杀招。

推荐连续技 □□□↓□・→△→○↑□（按住）・空中□□↑□・空中△→○□ [AP151]

平八



平八老爷子的攻击距离可能不占优，但是他的机动性却很高，→○的风神步可以连发，而且风神步过程中对打击技无敌，实用性也因此大增。平八的空中技相对较弱，连续技基本都在地面完成，可能会受到其他玩家的干扰。↓□有刚体效果，而且可以接强力连续技，注意连技中的两次跳踢要根据对手所处位置输入正上或斜上方向。平八的 1 级超杀所需的 AP 比较少，但由于判定只在正前方很短的距离，因此实用度不高；其 2 级超杀是大杀器，平八会放出熊，熊的所有攻击都是一击必杀的，而他的行动很快，追着对手满场跑，经常可以完成三杀以上；平八的 3 级超杀非常有意思，是把对手绑在火箭上发射掉，忠实于原作，不过这一招相当于全屏攻击，固定三杀，还不如“关门放熊”来得实惠呢！

推荐连续技 →□（或↓□）・→○△△△・↑△・↑△・↑□□ [AP140]



奈璃子



《天剑》的女主角主要特点是拥有大量的派生技，脚下亮起一个光圈时，输入各种指令就可以使出派生技，破绽比较小。打电脑时往往连按□都很奏效，容易让人误以为奈璃子在中近距离地面占据优势，但由于派生技衔接并非密不透风，所以对人战斗时经常会被打断。奈璃子的空中技其实很强，连段加 AP 的大部分都在空中完成。空中↓○的范围很广，适合在混战中“摸奖”，打到一次就有 150 的 AP 进账，收益颇丰。奈璃子的 1 级和 2 级超杀不算太强，1 级主要对正前方，但与自己贴近的敌人却打不到，在狭小空间或版边的效果会好不少；2 级超杀是定点的开炮射击，持续时间比较短，且容易受地形影响；3 级发动变成女神状态，□和○的两种攻击方式比较实用，同样有机会完成四到六杀。

推荐连续技 空中↓○・○・↑△・跳起↑△・空中○・空中□□□ [AP150]

啪啦啪



虽然纸片小子在网战中的使用率不高，但却是个人比较喜欢使用的一个角色，主要是打起来有拳法家的爽快感，又有音乐家的节奏感。虽然他手短脚短，但是中距离○键可以把对手突然拉到自己的攻击范围内，并能形成连技，算得上是神技。不过啪啦啪在一对一时才容易发挥，所以混战时不一定要主动投入战场，可以按↓○放个录音机加 AP，会有人主动送上门来的，然后就用连技痛扁。连技难度不高，但讲究节奏，而且空中作业多，不易被干扰。1 级超杀类似《街霸》里古烈的脚刀，对空不错，也可在低处的平台偷袭上方的敌人；2级超杀是滑板冲撞，可以跳跃，持续时间内通常可以完成三杀，是啪啦啪的主力杀招；3 级超杀全屏攻击，必定三杀，虽说稳定，但是有消耗过多的缺点。

推荐连续技 ○・↓□・↓□・↑□・空中○・空中□□ [AP135]

奖杯实用心得

奖杯名称	种类	取得条件
All-Stars传说人物-使尽全力	白金	取得除此之外的所有奖杯
使命必达	铜杯	完成任意一个战斗任务
传奇人物	铜杯	以“传奇”难度完成街机模式
打好基础	铜杯	完成基础教学
精通角色	铜杯	完成任意角色的连续技教学
炫耀大王	铜杯	在游戏中使用小角色
三重杀害	银杯	在线上混战赛中完成一次“三重杀害”
团队杀手	银杯	在线上二对二比赛中完成一次“双重杀害”
延长战！周末要加班	银杯	进入延长赛
3×AP延长战！	银杯	进入3倍AP的延长赛
大获全胜	银杯	在一场对战赛中打败3个属于同一组的AI对手
连续技高手	铜杯	在练习模式中打出增加50AP以上的连续技

奖杯名称	种类	取得条件
连续技大师	银杯	在练习模式中打出增加70AP以上的连续技
看家本领	铜杯	发动一次3级超级技
一箭双雕	银杯	以1级超级技完成一次“双重杀害”
三响炮	金杯	以1级超级技完成一次“三重杀害”
友好竞争	铜杯	与线上玩家完成一场对战赛
大会高手	铜杯	完成一场线上排名比赛
第一滴血	铜杯	在线上配对比赛中第一次干掉对手
胜出	银杯	在一场线上配对比赛中获胜
战神	铜杯	使用奎托斯完成街机模式
坚定的信心	铜杯	使用啪啦啪完成街机模式
给我蛋糕	铜杯	使用胖公主完成街机模式
男孩与女孩	铜杯	使用亡命甜牙完成街机模式
赫尔盖斯特司令官	铜杯	使用拉帝克完成街机模式
神偷浣熊	铜杯	使用史莱库柏完成街机模式
宝藏猎人	铜杯	使用内森德雷克完成街机模式
最强超能者	铜杯	使用柯尔麦可葛瑞斯完成街机模式
人类的好友	铜杯	使用多乐完成街机模式
捉猴去！	铜杯	使用小翔完成街机模式
银河英雄	铜杯	使用瑞奇与叮当完成街机模式
ECO专家	铜杯	使用杰克与达斯特完成街机模式
装潢大师	铜杯	使用布娃娃完成街机模式
复仇者	铜杯	使用雷电完成街机模式
铁拳头	铜杯	使用平八完成街机模式
泡泡先生	铜杯	使用大老爹完成街机模式
恶魔猎杀者	铜杯	使用但丁完成街机模式
帝国市的恶魔	铜杯	使用邪恶柯尔完成街机模式
玄天战士	铜杯	使用奈璃子完成街机模式
加罗米尔的英雄	铜杯	使用丹尼尔爵士完成街机模式
生存者	银杯	在未死亡的情况下完成一场线上配对比赛
不可能任务	铜杯	在“哥伦比亚”用大老爹发动3级超级技
辐射球操控高手	铜杯	在“艾尔登塔”用柯尔或邪恶柯尔发动3级超级技
入侵国际情报局	铜杯	在“巴黎”用史莱发动3级超级技
可宛星的首都	铜杯	在“大都会”用瑞奇发动3级超级技
赖瑞达文西的同盟	铜杯	在“梦中桃源”用布娃娃发动3级超级技
克莱普斯的愿望	铜杯	在“黑钻石球场”用亡命甜牙发动3级超级技
医生来了	铜杯	在“旧金山”用瑞奇发动3级超级技
青出于蓝	铜杯	在“道场”用啪啦啪发动3级超级技
雷电大战REX	铜杯	在“花蓝吉亚”用雷电发动3级超级技
哔波猴有难了	铜杯	在“时光站”用小翔发动3级超级技
萨摩斯岛上的圣所	铜杯	在“沙不多村”用杰克发动3级超级技
赫尔盖的独裁者	铜杯	在“入侵行动”用拉帝克发动3级超级技
地狱宫廷	铜杯	在“地狱”用奎托斯发动3级超级技

《PS全明星大乱斗》的游戏内容还是比较丰富的，比如任务模式里除了基本任务，每个角色都还有单独的任务挑战。不过奖杯的要求却非常低，并不需要完成各种挑战项目，基本上每个角色通一次关，再打上几场网战，奖杯就能拿个七七八八了，很多奖杯甚至可以在练习模式里取得，等同于白送。仅以奖杯为目标的话，10小时左右即可拿下白金。PS3光盘版赠送PSV下载版，两者的奖杯分开计算，奖杯取得的条件和方法相同，虽然云存档功能可以让两个机种的存档共通，但是不能像《机车风暴RC》那样玩一次取得两份奖杯，PSV版依然需要达成各项奖杯条件，方可白金。



街机模式

20个角色每人通关一次，其中一个角色需要通一次“传奇”难度（普通难度），其他角色打最低的“英雄”难度即可，非常简单，但却是白金过程中最耗时的部分。

角色对应场地

特定角色在对应场地发动3级超级技的奖杯共有13个，都可以在练习模式里面解。选好角色和与之对应的场地后，可把超级技等级直接调到3级，发动后都不用看完特写画面，直接退出即可，奖杯过几秒就会弹出。然后换人继续，一个奖杯花不了半分钟。

大获全胜

中文版奖杯列表的翻译表述不明确，这个奖杯是在对战赛中打组队战，再把3个AI调到同一队，玩家一挑三获胜才能解锁该奖杯。把AI的强度调到最低，再调成杀害数1便可获胜，这样就太简单了。

延长赛

对战时出现平局状态会进入1分钟的加时赛，此时AP取得量是2倍，再次出现平局会变成3倍，最高达到4倍。一般来说在网战时，无意中就能拿到延长赛奖杯，如果想快速取得这两个奖杯的话，可以在对战赛中开2P手柄，选1分钟的比赛，静等两分钟，即可进入3倍AP延长赛。PSV版由于不能使用双手柄战术，可以选最低难度的电脑AI以及比较大的场地，然后躲来躲去耗时间，谁都别打死谁就行了。

网战奖杯

本作的网战奖杯不难，顺利的话三五局就可以搞定，但稍有些麻烦，主要是因为国内的网络环境不太稳定，时常会联不上或掉线。还有，不死完成一场线上配对比赛正常打的话还是有些难度的，因为战斗场面比较混乱，而且很多角色的2级和3级超杀避无可避，3分钟内保持不死有不小的运气成分。最理想的状态是与一位好友配合，那么网战奖杯的难度会直线下降。

两个版本对刷的方法略有不同，PS3版有好友配合时，先在联网状态下进入对战赛，邀请好友完成一场比赛，可以调杀害数或生命数1，快速搞定，赛后两人均可获得“友好竞争”奖杯。之后两人进入排名赛，都开双手柄，这样一来就不会进入混战，而是进入二对二的团体战搜索。由于打二对二比赛的玩家非常少，两人同时搜索的话很容易就能配上对。成功配对后，A玩家把自己的两个角色放在一起，B玩家用必杀技将两个对手同时干掉，然后静等时间结束，B玩家就能获得除“三重杀害”之外所有的网战奖杯。再开一局二对二，同样方法让A玩家获胜就搞定收工了。

PSV版的具体操作与PS3版相似，但是PSV接不了2P手柄，二对二需要利用“交叉游玩”功能，也就是PS3版可以与PSV版联机。一般来说玩家买的都是PS3版，PSV版是白送的，你只要在PS3上登入自己的小号，主号与小号建立好友关系，然后让PSV的主号邀请PS3小号组队，你的好友也这样做，然后再次进行二对二比赛的搜索，只要操控PSV双杀对手，静等比赛结束，PSV版的相关奖杯也就都收入囊中了。

三重杀害

“一箭双雕”和“三响炮”都可以在练习模式里解，非常简单，唯独“三重杀害”（一个超级技同时干掉3个对手）必须是在在线配对比赛时达成，且不能邀请好友，因为这样会变成组队战，由于无法杀害队友，自然也就不能实现“三重杀害”的目标了。尽管只能在野战中完成，但这个奖杯也并不完全依靠运气，对战时大家扎堆的情况还是挺多的，在一些狭窄的小场地也比较容易实现。雷电的1级、奎托斯的2级、但丁的2级等超杀打扎堆都还不错，可以多尝试一下。如果实在不好解，可以用啪啦啪、三岛平八、小翔这种全屏的3级超杀，必定可以达成同时三杀。

软硬兼施 SP

HARDWARE&SOFTWARE

Wii U 在日本如期发售，不幸的是再次遭遇地震。影响是一定有的，就看大不大了。国内玩家对于日版 Wii U 的热情明显高于美版，除了主机更容易购买之外，日版首发的《怪物猎人 3G HD 版》无疑是最大原因。不过 Wii U 的价格还是有些偏高，同一价格在国内已经可以拿下全破解的 PS3 或 X360，因此除了少数铁杆任饭外，大部人还在观望中。



栏目主持：纱迦

市场风向标 MARKET OVERVIEW

本期重点提示

- PSV跌价原因揭密
- 神游3DS水落石出
- PS3破解新动态
- X360成为市场热点

价格行情

——提供最佳购机方案

PSV 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1500元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	168元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1718元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：PSV 在前不久正式更新到 2.0.1 系统，这次更新赋予了 PSV 系统版本号的第一次大跳跃，更新的意义不言而喻。索尼为 PSV 带来了 PS+、Email 这些非常实用的功能，同时也更新了 Near 的界面，提升了浏览器的性能，可以说现在的 PSV 变得更加稳定和实用。但与此相反的是，PSV 在市场上的价格却日渐走低，以截稿日当天的价格为例，港版黑色 PSV 的实体店普遍报价在 1500 元到 1600 元之间，淘宝上则低至 1450 元这个价位，甚至还包邮，比起港行 PSV 的官方定价 2280 元港币，折合人民币约 1835 元还要低很多。因此不少玩家也在怀疑：PSV 是不是已经存在大量的翻新，或是配件上有很多猫腻?

首先可以排除的是配件上的猫腻，因为电池内封的关系，配件上的最大利润点已经被抹杀掉了，而数据线、充电器这些配件的替换是很难带来这么大价格变化的。其次在翻新机问题上，PSV 发售至今销售数量并不大，机器的持有量很难撑起销售量，因此翻新机这个推断也可以暂置一边。如果非要从内部深层挖掘，实际 PSV 能保持低价的原因，更多来是源于官方对国内放货政策的关系，官方通过这种方式，让低价的港版主机挤压掉了美版、欧版 PSV 的市场，这样主机的利润流可以官方全部掌控，同时也创除掉了欧版、美版在中转过程中被他人获得的利润，显然直接掌控国内市场的结果是官方希望的，而最终的事实也和官方预计出入不大，美版、欧版、日版被彻底打压，几乎消失于市场。当然，这些都是题外话，低价的港版 PSV 带给玩家的好处还是不言而喻的，而且值得注意的是，在 11 月 7 日之后发售的港版 PSV 也已经捆了 AR 游玩卡，填补了港版和美、欧两版的最后一点不同，因此玩家没有必要对其他版本再有什么眷恋。毕竟在未来的很长一段时间内，港版 PSV 可能是国内市场的“惟一”选择了。

另外，在主机的新颜色方面，11 月 15 日在日本上市的宇宙红和宝石蓝 PSV，港版已经在 11 月 22 日发售了，国内现在已经有少量货源，其中蓝色略微便宜一些，1900 元左右即可买到，红色则要 2200 多元了。喜欢这两种颜色的玩家最好先问问商家是否有货，然后再去购买，免得白跑了一趟。最后，在破解方面，PSV2.01 系统的漏洞游戏即将公布，有兴趣的玩家请准备好点卡，已准备随时购买游戏，具体发布还是多多关注 Wololo 的博客吧。



▲港版PSV已经成为国内PSV市场上的绝对主流。

主机及主要周边参考价格	
PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1500元
PSV主机（港版黑色，3G/Wi-Fi）	1700元
PSV主机（港版白色，Wi-Fi）	1800元
PSV主机（港版白色，3G/Wi-Fi）	2150元
PSV主机（港版红色，Wi-Fi）	2180元
PSV主机（港版烂色，Wi-Fi）	1880元
PSP-3000主机（6.60系统，钢琴黑）	880元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSP-3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB索尼原装PSV记忆卡	118元
8GB索尼原装PSV记忆卡	168元
16GB索尼原装PSV记忆卡	298元
32GB索尼原装PSV记忆卡	468元
8GB极速HX组棒	58元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	108元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒-PSP保护水晶盒	48元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通魔方炫音	108元

3DS 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS LL主机（日版）	1480元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	SuperCard TWO	218元
SD/TF卡	金士顿 8GB microSD卡（行货）	48元
贴膜	3DS LL专用Hori贴膜（组装）	28元
总计		1832元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：本月最受瞩目的消息莫过于神游 3DS XL 的发售，这次神游精心准备了三款不同于其他版本颜色的 3DS XL，它们分别是马力欧白、马力欧银和马力欧红金，这三款主机正面均有印有马里奥的图案，因此说是三款特别在中国发售的限定版 3DS XL 也并不为过。对于三种新主机的价格，神游在上个月开始并没有公布具体的数字，而是宣布以商场、电玩店等销售点的实际售价为准，这种定价风格和 3DS 在欧洲的定价类似，即商家拥有最终定价权，但最终考虑到国内并不成熟的市场和玩家的期待，最后还是在官网宣布将价格定为 1699 元，不过这只是电玩店的价格，像是商场、超市等一些地方

■神游发售的全新配色iQue 3DS XL。





大致的售价要高上三四百元，不过相信没有玩家会从商场购买主机。当然，这1699元的价格比起现在市场上的主流日版主机来说，也是略高一些的，好在iQue 3DS XL这次内置了《超级马里奥 大陆》和《马里奥赛车7》两款热销大作，算是抵消了一部分价格因素。不过需要注意的是，这两款游戏千万不要删除，否则是无法恢复的，你只能返厂维修处理才能恢复。

关于主机锁区，这期的测评相信大家已经看到了，神游版的3DS XL只兼容简体中文版游戏或是双语中文版游戏，即游戏内包含简体中文的翻译，目前只有港版的《塞尔达传说》是这样，而像只有繁体中文的《生化危机 启示录》这类港币游戏，iQue 3DS XL是不支持的，当然美版和日版更不在支持范围之内，所以主机的游戏未来可能并不乐观，今后任天堂只能以港版的第一方游戏作品作为补给,，像是第三方恐怕不会内置双语言，因此以游戏为重的玩家恐怕现阶段还是只有日版3DS LL可以选择。在3DS系统固件方面，最新更新的4.5.0-10x再次封堵了所有烧录卡带，目前只有SuperCard TWO做出了更新予以支持，其他厂商暂时还没有跟进，而从硬件上来说，恐怕也难以抵挡任天堂的持续封杀，所以3DS用户的烧录卡选择目标或许只有SuperCard TWO一种了，想要用3DS玩NDS游戏的玩家一定要注意此点。

主机及主要周边参考价格	
3DS XL主机（神游版）	1699元
3DS LL主机（日版银黑、红色）	1480元
3DS LL主机（日版蓝色、粉白、白色）	1550元
3DS LL主机（皮卡丘限定黄色）	2900元
3DS LL主机（美版红色、蓝色）	1420元
3DS LL主机（港版蓝色、白色）	1450元
3DS主机（日版）	1180元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
SCDS TWO全球版	218元
金士顿 8GB TF卡（行货）	48元
金士顿 16GB TF卡（行货）	88元

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 CECH-4012主机（500GB，港版黑）	2050元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2139元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍：港版的CECH-4000系列主机比起上个月稍有下跌，跌幅大概在100元左右，基本已经回归正常价格，而3000型主机也因为4000型主机的价格受到了不小的排挤，现在大部分正版玩家购机都以4000型为主，看来在短期之内，3000型主机很难被完全消化，这两种主机将长时间存在于市场。现在3000型主机比4000型主机的优势在于有多种颜色可选，黑色、白色、红色和蓝色四种，而4000型主机目前暂时还只有木炭黑一种，典雅白会在这个月的22日上市。喜欢彩色系的玩家，目前只有3000型可以选择。



▲翻新可破解的PS3厚机成了最近市场上的新宠。

在破解方面，国外知名开发者Rogero已经放出了基于官方4.30系统制作的自制系统Rogero CEX-4.30，理论上支持目前所有游戏，有动手能力的玩家可以尝试升级，升级前切记使用MultiMAN或memdump备份机器的NOR/Nand dump，以保证刷机失败也可以用硬件刷机方式来恢复系统，不过Rogero CEX-4.30依然只支持当前可破解的主机进行升级(3.55系统)，新主机是仍然无法破解的，而且要注意一点，升级后的主机只能玩原版游戏，已经破解过E-Boot的游戏是不可以的，很多老游戏现在都不存在原版下载，所以是否进行升级请根据自己的实际情况决定，玩新游戏就直接升级，还想回顾一下老游戏或是追求稳定就暂且先别动了。对于电子狗，现在Super Key已经完全取代了JailBreak 2，虽然目前还无法断言Super Key是否可靠，但至少这是目前电子狗用户的惟一选择了，不敢自行刷机的玩家可以尝试用这种途径玩到部分新游戏。另外，对于资金不充足但又想玩破解的玩家，现在也可以考虑购买翻新的PS3厚机来使用，价格大概在1200-2000元之间（视硬盘大小决定），可刷Rogero CEX-4.30，兼容所有游戏，这是目前玩破解的最廉价的办法，至于全新的可破解PS3 Slim，价格目前仍然维持在3000元左右。

主机及主要周边参考价格	
PS3 CECH-4000系主机（250GB，港版黑）	1950元
PS3 CECH-4000系主机（500GB，港版黑）	2050元
PS3 Slim主机（160GB，港版黑白）	1750元
PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	1850元
PS3 Slim主机（320GB，港版红蓝）	2000元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通球王2-震动版	99元
北通MVP球王2-六轴无线震动	199元
北通MVP特洛伊-无线震动	139元
北通MVP球王2手柄(无线锂电震动版)	169元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通P3色差线	68元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗SuperCard	298元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 Slim主机（港版，9.6A，4GB，Kinect同捆，双破解）	2600元
电源	原装电源（包改220V）	-
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2689元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：在主机市场上，X360 Slim毫无疑问地再次成为了所有玩家的关注对象，其原因在于自从10月9.6a、4GB版的X360 Slim被攻克之后，X360 Slim已经全线告破，因此整个市场也重回破解时代，商家们开始在家用机方面主推可破解的360 Slim给玩家。不过这次全面破解的价格却并没有X360时代那么低，目前9.6a、4GB版、刷好自制系统的X360 Slim单机售价在2100元左右，带有体感设备的套装组合在2600元左右，和当年单机破解只有1800多元的售价不可同日而语。而且限于技术关系，大部分商家比价缺货9.6a破解版，更多的商家还是以翻新的10.83双破解版主机为销售重点，不过这种主机基本都同捆了大容量硬盘或是体感Kinect，像是1TB硬盘同捆版价格已经在3000元以上，恐怕不是大部分玩家可以接受的,建议玩家还是下手9.6a单破解主机吧，自己可以搭配硬盘使用，有条件也可以购买双破解的，价格要略微贵上200元。虽然说现在破解的X360 Slim价格仍然不算便宜，但考虑未来还存在继续上涨的可能性，如果你对破解主机已经觊觎很久，还是建议在近期出手购买吧，以免到年底商家因为各种因素进行涨价。另外，著名的Team Xecuter小组现在还开发出一套新的破解工具，包括名为LT Ultimate的自制固件和与之对应的光驱破解芯片。全新的LT Ultimate的自制固件能支持现存的所有X360光驱，你只需要拥有DVD KEY即可破解，但考虑到新固件要与硬件同捆才能使用，而硬件的价格未知，所以这种破解方法能否对给国内破解市场带来冲击还是未知的，建议玩家还是着眼于当下吧。



▲带有Kinect的X360 Slim套装目前性价比更为突出。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1680元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect同捆）	2380元
X360 Slim主机（港版，9.6A，4GB，脉冲破解）	2200元
X360 Slim主机（港版，9.6A，4GB，双破解）	2400元
X360 Slim主机（港版，9.6A，4GB，Kinect同捆，双破解）	2700元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通阿修罗360震动手柄	149元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通VGA高清线	68元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

市场报价信息更新截至2012年11月25日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

3DS应援团

栏目主持：八重樱
目前固件版本 Ver.4.4.0-10J

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



不知不觉，3DS 已经发售一年多了，新版本 3DS LL 也已经成为了市场上的畅销产品，而作为因为 3DS 而诞生的栏目，3DS 应援团也在读者们的支持下开办了一年有多，在这里要谢谢各位 3DS 玩家们的关注与厚爱。本期 3DS 应援团，除了常规的下载游戏推荐，我们将会做一些新尝试，请来阳光成员绚世为各位玩家们介绍一下 3DS 最近的大作《终极军团》的故事背景，希望这种新形式的内容能够带给各位读者们不一样的感觉。如果你们对于本栏目的内容有任何建议，请来信 ucg@ucg.cn 邮箱告诉我们哦。

模拟器游戏

《スーパーマリオUSA》

配信日期	11月28日
售价	500日元
推荐度	★★★★☆



不知道各位玩家们有没有听说过美国版的马里奥大叔，虽然《超级马里奥》系列中主角马里奥大叔在设定上是一个地地道道的意大利人，但是由于马里奥的诞生之父宫本茂是个日本人的原因，所以大多数玩家们所玩过的作品还都是日版的作品。今天为各位玩家们介绍的则是《超级马里奥USA》这部作品。



本作发售于 1992 年的 FC 平台中，与以往系列作品中不同的地方是，本作中敌人的弱点不再是被玩家踩在头上，而是使用在游戏中得到的蔬菜扔向敌人，以此来击败敌人。而且在游戏中玩家还可以使用魔法药进入到游戏的里画面，进行不可思议的冒险。除此之外，本作不仅仅可以使用马里奥大叔和路易，蘑菇头和碧奇公主也在可选择角色之中供玩家们使用，而且每个角色还拥有属于自己的特殊能力。

说了这么多，不知道喜爱马里奥系列的玩家们有没有对本作感兴趣呢？如果你以前根本没听说过这部作品的话，那就快快拿起 3DS 进入 eShop 中购买吧！

《パックマン》

配信日期	11月21日
售价	500日元
推荐度	★★★★★



提到游戏中的经典角色，相信玩家们可以如数家珍般地说出数十位经典的游戏角色，而这些游戏角色之中一定会有一位大家都会提到的角色。它十分特别，但是大家都记得它。它不仅是一家公司的代表，更被大家当成业界中的代表形象。它只有头部，浑身黄色，张着一张大嘴，它就是无时无刻都在吃的——吃豆人。

作为 1984 年发售在 FC 平台的本作，实际上并不是初代作品而是 1980 年初代街机版的移植作品。玩家在游戏中的目的就是控制“吃豆人”将迷宫中所有的豆子全部吃光，还要保持不能被“小鬼”抓住。迷宫中的 4 个角落则会有特殊道具，玩家控制吃豆人吃下道具之后就会拥有吃掉小鬼的能力，而且在吃下道具之后，小鬼的颜色也会变成蓝色，并争先逃命。游戏中得分的道具樱桃和变成蓝色后逃命的小鬼甚至已经成为游戏的代表，在前不久上映的《无敌破坏王》中也有它们登场的身影。

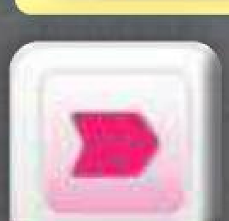


作为曾经被选入吉尼斯世界纪录中“最成功的街机游戏”和“最著名的游戏角色”，你还有什么理由抗拒这款游戏呢？让我们一起跟随着“吃豆人”在迷宫中大吃一顿吧！

3DS近期新游戏推荐

《レコチョク》

配信日期	12月3日	价格	免费
推荐度	★★★☆☆		



12 月 3 日，在任天堂的 eShop 平台上更新了一款免费的音乐软件，与 3DS 自带的音乐软件不同的地方是，该软件可以通过联网登陆到日本的音乐在线配信网站“recodchoku.jp”中进行音乐购买，每首歌的价格在 150 日元到 250 日元左右，虽然和国内的音乐下载相比价格贵了很多，但是由于一些日版的正版 CD 本身售价不菲，更何况一些全新的单曲可以使用该软件很快的购买到，所以价格上来说还算是在一个可接受范围内。下面就为大家简单介绍一下该软件的使用方法。

软件中除了普通的“プレイルスト”（播放模式）外，还有“ストア”（购买模式）和“メッセ－ジ”（受信模式），其中如果玩家想要购买歌曲的话，在购买模式中会有几种选择例如 :排行榜，新乐曲，推荐曲等等，3DS 的上屏会出现歌曲的一些如 :封面、歌手名、收录于某张 CD 中等信息。在搜索模式中也可以利用模糊输入写入大概的信息，这样就可以找到自己想要的内容。由于 recodchoku.jp 更新歌曲的速度非常快，所以一些刚刚在日本上市的歌曲都可以在软件之中查找得到，网站也宣称共有 100 万首歌曲提供给大家。当找到自己心仪的歌曲后，还可以利用试听的功能来确认一下，而且该软件还自带了歌词的功能，可以说十分贴心。

需要玩家注意的是，在购入乐曲前，需要先注册一下 recodchoku.jp 的账号，国内的邮箱就可以注册，不用担心需要注册日本邮箱的问题。而且，如果玩家们之前有在 recodchoku.jp 的 Pc 版中购买过歌曲，那么该歌曲在 3DS 中也同样能够播放，不需要额外的费用。



《终极军团》背景及人物介绍

故事背景与设定

本作的世界观与“《失落的星球》系列”是共通的。实验时代T.C.—80，人类朝着极寒的行星“EDN—3rd”开始了实验性的移民入住。就在成功指日可待的时候，人类遭受了行星上的原住生物“**エイクリッド**”（AK）的袭击。人类没有办法抵抗AK的攻击，只好撤出了行星，而在撤出时被留下的人类，则以“雪贼”的身份构筑势力，抵御AK。人类在AK的体内中发现了未知的能源“T-ENG（**サ－マルエナジ－**）”，并以此制造了对AK用兵器“**バイタルス－ツ**（VS）”，再次开始了移民战争。

本作的主人公们都是NEVEC教育机构的学生。男主角**ブレン**（布雷恩）从行星“EDN—2nd”作为特别编入队员前往行星“EDN—3rd”时，突然被未知的VS攻击，在教官的引导下启动了新型VS，并击败了敌人。之后突破大气圈降落到“EDN—3rd”。

与“《失落的星球》系列”较为严肃的故事氛围不同，本作采用了漫画风格的表现形式。在3D的效果的配合下，给人一种强烈的视觉印象。而且本作倾向于轻松，热血的氛围，游戏中有不少“槽点”。喜欢这种风格的玩家不容错过。

VS

VS是对AK用开发的机器人兵器。多数是双脚步行的方式，使用的能量是从AK身上发现的T-ENG动力，为了各种不同的目的而投入使用。在“EDN—3rd”中，为了推进移民计划由NEVEC搬入，也有一部分是由驾驶员遗弃而被“雪贼”等各种势力争夺。本作主人公所使用的新型VS**ギンギラ**（Gingira）搭载了最新的次时代AI，从而赋予它对话，思考和一部分行动的能力。



AK

全称**エイクリッド**，是行星“EDN—3rd”的原居生物。身形比人类大出许多，更有如城堡巨大的传说AK。AK在一般的情况下将人类当做是外敌，采取攻击行动。为了适应多样化的环境，也有AK的变异种存在。由于其身上拥有贵重的能量源“T-ENG”，也被不同的势力争夺。被一些势力作为研究并开发出AK武器，本作中对于AK的存在意义有一定程度的思考。除了一般的AK之外，还有极度稀少，对生态系统具有强大影响力的AK，称之为“**カテゴリ**-G”的存在。

游戏的据点舞台

アドバンスベ－ス（推进基地）

为了培育次世代的优秀人才而设立的教育机关**アカデミ－**（学院）的训练机构。是NEVEC在“EDN-3rd”设置的最新据点：推进基地。作为“EDN-3rd”的入口，拥有去往大气圈外的发射台。同时也积极与其他据点进行交流。





フロンティアベ－ス（边境基地）

它是最早经营的据点，专注于森林和海洋地带的开发，也调查雪贼势力的分布，周边环境的研究。在发掘工作中有大量的化石，有大量的豪爽队员集结也是它的特征之一。



テックベ－ス（科技基地）

拥有高度的科学和技术能力的据点。专注于最新型的VS教育。同时在每年开展的VS斗技大会中也有留下了很好的成绩。主要担当沙漠，火山等环境下的开拓任务，队员的能力也很高，人才辈出。

主要人物介绍

ブレン・タ－ナ－（布雷恩・特纳）
CV：梶裕贵



本作的主人公，从“EDN-2nd”转入的特别队员。有着极度的热情和行动力，马上就能和人熟悉的乐天派。战斗方式倾向于野性化战斗，天生就具有优秀的才能。在本作中，与女主角蒂琪能产生共鸣。

ティキ（蒂琪）
CV：早见沙织



本作的女主人公。雪贼“贵森贼”的巫女。以于AK和谐共存为目标。在故事开端就接受了大女神的记忆而觉醒，拥有能理解AK的语言的特殊能力。是掌握行星的命运的重要人物之一。

ク－リス・ランドバ－ド（克里斯・柏德兰）
CV：谷山纪章

学院的王牌学员（ACE）。对自己的能力有极度的自信。但发现布雷恩的能力之后对其产生了妒忌心。

ジュリィ・フライシャ－（茱莉・弗莱舍）
CV：沢城みゆき

性格开朗，对机器有丰富的知识和技术，对VS更有类似爱情的强烈情感。

ルアン・フォレスト
（卢安・福瑞斯特）CV：代永翼

布雷恩的前辈，为布雷恩解答大量的问题，学习认真，对AK，雪贼很了解，但对于实战训练不太擅长。

ギンギラ（Gingira）
CV：子安武人

人形试用的次世代AI

ウォルタ－・スティングレ－
（沃尔达・斯丁格）CV：三宅健太

推进基地的教官。因为极度严厉，被教员称之为“鬼”。得到队员的信赖。具有高度的战斗技术，也有智略型的一面存在。

ディアナ・ハイライン
（缇娅娜・海兰尼）CV：小松由佳

边境基地的女性教官。具有相当的指导力和政治能力。

リ－ガン・ワッツ（瓦格纳・沃特）
CV：三木真一郎

科技基地的教官。经常能采取冷静的态度，有高度的指导力，被局长所信赖。

クライス・ラヴェル
（克瑞斯・拉威尔）
CV：大塚芳忠

教育机构“学院”的局长。统领着“EDN-3rd”的殖民事务。

除此之外，在各地的据点还有性格各异的同伴存在。

结语

本作拥有的世界观相当宏大，可惜在刻画上不够大气，也没有充分应用好优势。但即便如此，本作的剧情上也有不少的亮点，很多场景都能让玩家会心一笑。诚意推荐给各位喜爱TPS和相关题材的玩家。

VITA命

网罗PlayStation Vita全方位信息



当前系统版本：2.01

上期借着2.0固件更新的事件顺带介绍了一下PSN+这项增值服务，事后收到不少读者的来信，询问关于PSN+的一些细节问题，因此本期将列出一些常见问题供大家参考，此外还会向大家推荐一下近期在美日港三服上的免费游戏，欧服由于国内玩家接触的机会不多，故不在讨论范围内。如果大家有不明白的地方，欢迎来信提问。

VITA播报站

PSN+常见问题汇总

Q：成为PSN+会员的好处有哪些？

A：简单来说就是每个周期（通常是一个月）都会有免费的游戏供会员下载，而且其中不乏大作，另外也会有部分游戏、DLC、其他服务以打折的方式提供给会员，此外还可以把游戏的纪录上传到官方的网盘。

Q：PSN+不同服务器的优惠或服务内容是一样的吗？

A：任何服的PSN+都有上传记录的功能，但是每次更新的游戏优惠、试玩或免费下载则是因服而异的。基本上来说美服的内容最给力，其次是国内玩家较少接触的欧服，最后才是日服和港服（港服被玩家称为“后妈服”）。

Q：如果加入了美服的PSN+，在美服下了免费的游戏保存在记忆棒上，然后再格式化机器转成其他服务器，那么还可以玩记忆棒上的免费游戏吗？

A：注意PSV只对应单账号，因此无法像PS3一样免费游戏多账号共享。

Q：除了信用卡支付以外，还有其它的方法能付PSN+的会员费用吗？

A：可以买PSN充值点卡，如果本地没有代理店面的商家，可以试试淘宝，在海外的朋友建议上Playasia买数码版的点卡，虽然这个网站的价格会比实价高一些，但在无可奈何的情况下还是最安全、最保险的选择。

Q：PSN+的游戏纪录上传到服务器后，如果不续会员了，纪录会被删掉吗？另外优惠或免费下载的游戏是否可以永远保留？

A：记录会保存在服务器上1～6个月，具体的时间因游戏而异。优惠下载内容分为以下几种：

1. 打折游戏，这种还是需要购买的，即便以很低的价格购买后不再续PSN+会费，玩家仍旧拥有完整的游戏使用权。

2. 限时免费游戏，某些游戏可以在特定优惠的期间下来玩，虽然是完全版，但是通常只能玩1个小时，时间到了之后玩家可以决定是否要购买正式版的激活权限。

3.PSN+服务时间内完全免费版，这也是PSN+目前主打的服务内容，下载后如同买了正式版的游戏一样，只要是PSN+的会员，就可以没有限制地游玩，但是一旦籍过期了，这种游戏就无法正常游玩了，直到再次续约。若是过期后游戏已经删除的话，需要再续费后才会出现在下载列表内。

Q：如果我不联网（不登陆PSN）、不同步、定期把PSV的日期调整到以前的时间，这样就可以一直玩那些免费下载的游戏吗？

A：虽然笔者也这么想过，但遗憾的是这种做法是不可行的，一旦开始游戏，无论连不连网或更改机器的日期，游戏到期后还是会变成试玩版的。

Q：如果错过了某些游戏的优惠期，有什么补救的办法吗？

A：没有办法，新加入的PSN+会员无法免费或打折下载曾经优惠过的游戏，除非该游戏再次优惠（基本没有这种情况），错过了就只能期待再次打折或免费吧。建议玩家看到免费或优惠的游戏时，先把它点选/购买起来加入到下载列表里，这样可以保证以后随时下载。

《梦幻之星在线2》内测应募券取得方式

即将在2月份发售的动作类大作《梦幻之星在线2》目前在日服的PSN中放出了内测的募集券，通过募集的方式玩家们将可以在1月份中旬左右下载游戏并对游戏进行内测，如果前来募集的玩家超过了50000人，将会采用抽签的形式来决定，下面就为各位玩家简单地介绍一下如何在PSV中获得募集券的方法，注意该活动只对应日服。



募集券发放时间：2012年12月4日起至2013年1月7日截至

应募方法：使用PSV进入PS商店，点击左上角的“特集 キャンペーン”选项然后可以找到“ファンタシ－スタ－オンライン2”这个选项，进入后就可以进行下载的操作了。下载成功后就代表着玩家已经通过应募了，只要到2013年1月7日当天，应募的人数没有50000人，那么玩家就会通过邮件得到属于自己的游戏下载码。如果进行应募的玩家过多，那么就会采用类似抽签的形式来决定50000名玩家的游戏资格，所以建议对本作感兴趣并且网络条件还不错的玩家可以去尝试应募一下，因为应募本身没有任何要求，一旦抽到了自己还可以提前玩到游戏，何乐而不为呢？



本作的游戏环境除了需要一台PSV之外，还需要玩家拥有SEGA的ID以及网络环境，毕竟本作在根本意义上来讲就是一款地地道道的网络游戏。除此之外，只要参加了本次PSV版内测的玩家，并且将游戏中的角色提升到10级就可以获得一把游戏中的武器“Aライザ－/ナハ”和一个可用于交换的道具“フォトンスフィア”。除了这



▶特典武器：太空殖民地主题法击武器。

些之外还可以得到500点FUN点数，由此可见本次制作组为了吸引玩家们多多参与到游戏中还是下了很大的功夫。由于游戏本身和游戏时间均为免费，所以对于国内的一些玩家来说，本作可以算是十分值得去玩玩的作品，游戏内测的时间将在1月中旬左右开放，正式版则会在2月28日与玩家们见面，由于游戏免费的原因，本作将会在PSN上面进行配信，玩家们如果手中的PSV记忆棒空间不足的话需要尽早更换一下。还有值得一提的就是本作将会发售同捆了7大特典道具的“特别同捆包”，售价为5229日元。其中含有：两套装备套装、三种武器、玛古进化装置、装饰标签、音乐集、30天的高级会员包、1000点数的FUN兑换券，如果对这些感兴趣的玩家们可要多多关注，至于剩下的就让我们慢慢期待本作的到来吧。

PSN+限定免费游戏

自从PSV升级到2.00系统之后，PSN平台中就增加了PSN+的选择，只要玩家们用PSN点数卡购买PSN+的使用权成为用户的话，即可免费下载PSN+中所提供的免费游戏。日服的会员价格在上期提过，港服为包月38港币，包年233港币；美服包季18美元（美服没有包月的形式），包年50美元，下面就为各位玩家推荐一下近期值得下载的游戏。

日服游戏推荐

墨鬼

游戏原名	墨鬼SUMIIONI
游戏类型	平台动作
推荐度	[7/10]

由ACQUIRE所开发的动作游戏《墨鬼》如今已经在日服的PSN+上登陆，游戏采用了横版过关的游戏模式，除了普通的攻击方式与移动之外，本作还活用了PSV的触摸功能，利用前触屏可以在场景中画出各种各样的“墨”，玩家可以控制角色跳上这些“墨”画成的平台进行战斗，而背触屏则用来“研墨”积攒墨汁。除此之外，玩家还可以在游戏中通过画出特殊的图案等其他方式来召唤强大的墨神（相当于召唤兽）以及发动带有属性的招式。虽然本作一开始有着定价过高，流程过短的弊病，但是目前来看既有奖杯可以拿又有免费游戏可以玩，奖杯迷你们还等什么呢?



宇宙巡航机

游戏原名	グラディウス
游戏类型	飞行射击
推荐度	[6/10]

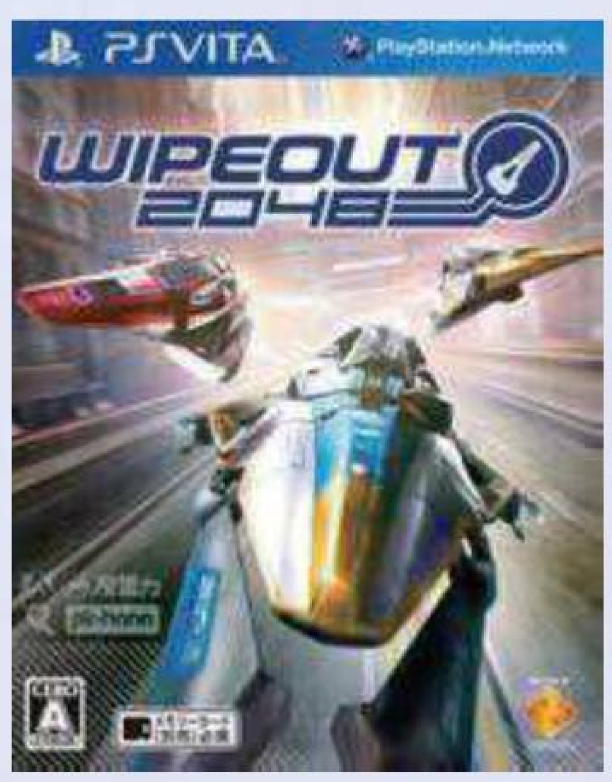
作为一款2D的横向卷轴类飞行射击类作品，《宇宙巡航机》这部作品讲诉了在宇宙中所发生的一系列战争故事。游戏以重视操作手感而著称，让玩家们在游戏中体会到与普通飞行射击类游戏不一样的乐趣，而其独特的武器升级系统也一直让系列粉丝们津津乐道。该系列作品最早发售于1985年的街机平台，本作是在原作的基础上进行了完全移植，操纵战机在横卷轴的场景中进行战斗，发射出的导弹可以进行对空和对地两种，本作给飞行射击类游戏起到了关键性的影响，被称为飞行射击类的元祖。



美服游戏推荐

反重力赛车 2048

游戏原名	WipeOut 2048
游戏类型	竞速
推荐度	[6/10]



《反重力赛车》系列”一直都是PS系的作品，所以本次成为PSN+的限免作品也不足为奇。本作曾作为PSV的首发游戏为我们的“小公主”保驾护航，而其精美的游戏画面也的确赢得了不少玩家们的心。玩过该系列的玩家们一定都知道游戏的上手难度很高，但是一旦熟练操作后就可以在极其复杂的跑道中跑出十分帅气的路线，而且在追加了DLC扩展包之后本作还可以和PS3的作品联机对战，在目前PSV平台赛车类游戏并不是很多的情况下，本作还是值得各位玩家们尝试的。

最终幻想战略版 狮子战争

游戏原名	FINAL FANTASY TACTICS
游戏类型	战略
推荐度	[7/10]

作为1997年PS上的经典作品，当年在PS平台曾经以百万级别的销售量而闻名，虽然移植到PSP平台后游戏中存在有拖慢现象，但是在保留了原有剧情的基础上，追加了大量的全新剧情与角色，而重新绘制的CG也让老玩家们感动万分，作为“《FF》系列”中少有的战旗类作品，本作严谨的系统不得不令人为之叫绝。还有就是因为本作仅在美服的PSN+平台上提供，所以版本是英文版，想要体验日文原版的玩家们恐怕需要多等一段时间了。



港服游戏推荐

十三小队

游戏原名	Unit 13
游戏类型	射击
推荐度	[6/10]

由zipper interactive所开发的第三人称射击类游戏目前仅在PSN+的港服中提供，由于目前PSV平台上的射击类游戏并不多，所以本作凭借着精细的画面占得了一席之地。游戏采取任务制进行剧情推进，玩家需要在世界各地中执行不同的任务。而利用PSV的双摇杆操作，使得之前PSP平台上让人痛不欲生的射击类游戏有了极大的突破，相信在日渐成熟的游戏开发环境下，那些我们所熟悉的经典作品也一定会陆续登陆的。



投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿!

游戏进行时

IT'S GAMING



年底的大作狂潮真可怕,大量玩家都陷入了游戏时间极度短缺的困境,以至于不得不忍痛割爱,将相对没有那么迫切想玩的游戏放下,这样也好,让钱包有个喘息的机会……

前几期进行时的文章都集中在掌机上,本次则是两款家用机作品《极品飞车 新·最高通缉》和《真·三国无双6 帝国》,这两部作品的内容都比较多,特别是后者,因此作者挑选出了最精华的内容,希望能对游玩这两款游戏的玩家提供一定的帮助。

PS3 X360 GAME

极品飞车 新·最高通缉

创造属于你的赛道传奇

原名
Need For Speed Most Wanted

类型
竞速

游戏适应人群
●对车辆收集感兴趣的玩家
●喜欢竞速类游戏的玩家

游戏系统

本作系统类似于《GTA》系列的开放式沙箱系统,玩家可以在城市中随意穿行,取消了剧情模式,玩家的SP(SPEED POINT)积攒到一定数量后可以进行“新全民公敌比赛”来挑战这个城市最强的车手们,称霸整个城市是玩家在游戏中的主要目标。



比赛模式 获得一辆车后可以通过参加比赛并获胜来取得改装配件和奖励SP,本作共有135辆车,每辆车分别有5场比赛用来获取改装配件,比赛类型分为“冲刺赛”、“环道赛”、“速度赛”、“警车追逐赛”,如果玩家想要体验不同比赛和赚取大量SP就必须换相应车辆来跑,玩家可以在“EASY菜单”的“赛事”中选择“设定目的地”来设定导航,驾驶到比赛地点后按住“LT”+“RT”键开始比赛,如果玩家受到各种碰撞都会导致车体损伤,但是对车辆性能没有影响。如果遇到强烈碰撞,会播放几秒钟的碰撞动画,这在比赛中是时间惩罚。动画结束后车辆会在路上重新出现,可以继续驾驶。完成一场比赛后下次可以在“EASY菜单”的“赛事”中选择“快速开始”直接开始比赛而无需再次驾驶到比赛地点。在比赛中按“START”键暂停并呼出菜单可以选择“重试”来重新开始比赛,但会遗失之前未经存储的记录,比赛结束后可以按“START”键呼出菜单选择“重试赛事”再次进行该场比赛。

车辆改装 在比赛中取胜并获得改装配件后可以在“EASY菜单”中对车辆进行改装,玩家可以根据将要参与的比赛的路况调整改装配件,柱状图表示目前车辆数据,其中绿色数值表示高于当前驾驶车辆,蓝色数值表示等于当前驾驶车辆,红色数值表示低于当前驾驶车辆。

非法改装 玩家驾驶已经取得改装配件的车辆达成一定条件后可以取得非法改装,非法改装的效果要比之前更好用,进行“新全民公敌比赛”前最好能够取得非法改装配件使比赛更容易获胜。以下附上非法改装达成条件,玩家也可以在获得改装配件后在“EASY菜单”的“客制车辆”中查看。

配件名称	达成条件
越野轮胎	用越野轮胎越野行驶4572m
赛道轮胎	用赛道轮胎甩尾4572m
修复轮胎	用修复轮胎开过5条刺带
燃烧装置	使用氮气燃烧装置300秒
氮气弹	使用氮气弹25次
轻量车架	用轻量车架获取60秒腾空时间
强化车架	用强化车架,撞毁10辆警车
低风阻车身	用低风阻车身取得120秒滑流
撞击保护车身	用撞击保护车身逃脱两次撞毁
快排装置	用快排装置逆道而行9144m
短排装置	取得25次擦身而过

通缉模式 在游戏中肇事、超速驾驶被警车看到和进行非法比赛时玩家会进入通缉模式,警车在小地图中以蓝色箭头表示,通缉模式下警车会疯狂地对你进行围追堵截并在道路上设置路障和钉刺,玩家的通缉等级会随着被通缉时间的增加而提升,破坏警车会加快通缉等级的上升,玩家将警车甩出小地图后会进入潜逃模式,潜逃模式期间通缉等级会缓慢下降,这时进入修理厂可以直接下降一个通缉等级。玩家被警车截停后逮捕值会上升,逃离警车则逮捕值下降。不过玩家被逮捕不会有任何损失,动画后会重生在所驾驶车辆的劫车点。

新全民公敌比赛 获得一定数量SP点数后可以解锁对应等级的“新全民公敌比赛”,在“新全民公敌比赛”中获胜后在大地图中撞毁对手车辆即可获得此车,新全民公敌车辆在小地图中以黑色箭头表示,即使一时追不上也没关系,以后还会随机出现在玩家附近。

劫车点 本作获取车辆的方式比较特别,在路边发现漂浮着厂商标志的车辆后靠近该车辆直到劫车点标志出现在你的小地图上即可获取(可以不用按Y乘上去),以后可以在“EASY菜单”中直接换乘此车。本作共有123个劫车点(包含“新全民公敌”车辆)。

修理站 从修理站中穿过可以修复被刺带扎伤的轮胎,更换车辆喷漆以及补满氮气,潜逃模式下进入修理站可以下降一个通缉等级。

广告板 本作共有156块广告板,毁坏广告板可以获得一定SP奖励,属于游戏搜集要素之一,被毁坏的广告板可以按“BACK”键在地图中查看。

测速相机 本作共有66个测速相机,经过测速相机时当前的行驶速度会被记录在速度墙排名上,达到一定速度会有SP奖励。已经发现的测速相机可以按“BACK”键在地图中查看。

一些游戏心得

1. 快速取得某些非法改装的方法

氮气燃烧装置与氮气弹:进修理站闪一下补满氮气后,出修理站按油门和刹车将氮气消耗完,之后回修理站补满氮气重复,三分钟左右即可取得氮气的非法改装。

轻量车架:到“公园(HUGHES PARK)”附近有连续四处可以腾空的地点,一趟下来可以获得8秒左右腾空时间。

撞击保护车身:进入通缉模式故意让警车撞你,控制好车身不被撞毁,两次即可。

2. 快速躲过警车通缉方法

开车飞跃跳台时警车一般会停止追击,此外用“EASY菜单”快速开始一场比赛可以直接跳过通缉模式。


□可以飞个够的公园。

3. 新全民公敌比赛

所有“新全民公敌比赛”都是在通缉模式下进行,对手车辆有可能被警车撞毁,你也可以去撞毁对手车辆,这时要把握机会取得领先,需要注意的是千万不要压到刺带,压到刺带后玩家的最高时速会被限制,比赛也就基本告负了。

玩后感 可以看出厂商在尝试进行创新与改变,体现出了其诚意,对得起《极品飞车》系列”的招牌,强烈推荐给喜爱竞速游戏的玩家,本作素质绝不会让你失望。略有欠缺的是本作音乐稍有单调,但不会影响游戏体验,毕竟对于赛车游戏来说,竞速才是永远的主题。



阳光成员
5945

本作是《极品飞车》系列”的最新续作,抛弃了以往的剧情模式以更加自由的系统力图让玩家体验更纯粹的驾驶乐趣,无论是在画面还是在系统等各种细节上都可圈可点,可供搜集的车辆也足够丰富。本文以X360版为基础撰写。

操作指南

按键	功能
左摇杆	控制方向
右摇杆	调整镜头
十字键	EASY菜单
A键	氮气加速
B键	鸣笛
X键	手刹
Y键	换车
RT键	油门
LT键	刹车
RB键	切换音乐
LB键	切换视角
START键	菜单
BACK键	地图

PS3 GAME 真·三国无双6 帝国

编写属于你的三国神话

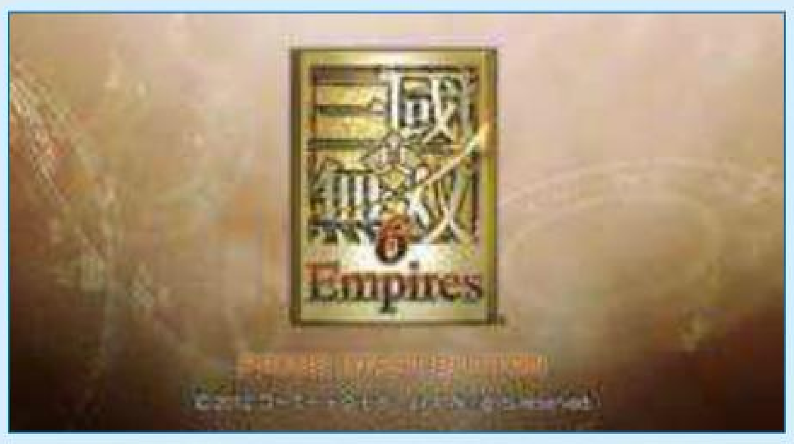
原名
真·三国无双 6 Empires

类型
动作

游戏适应人群
- 《三国无双》系列”的粉丝
- “三国”题材的爱好者

操作指南

非战斗操作	
按键	功能
摇杆	切换选择
△键	切换显示内容
○键	确认
× 键	取消
START 键	系统菜单



战斗操作	
按键	功能
十字键↓	呼出秘计
十字键↑	使用秘计
十字键←→	切换秘计
摇杆	移动
□键	普通攻击
△键	特殊攻击
○键	无双乱舞
× 键	跳跃
L1 键	防御
L2 键	选择秘计
R1 键	切换武器

战斗操作	
按键	功能
R2 键	切换地图比率
SELECT 键	呼叫支援兽
START 键	菜单

●每个武将都有两个无双技，一般是 R+ ○键或在跳跃中使用，请在角色动作菜单中确认；

●EX 技具有特殊效果，比如冰冻，加速等，请在角色动作菜单中确认；

●君主或者大将军可以在暂停菜单中安排其他武将的行动；

游戏特色系统

名声 游戏的主要数值之一，每个武将都有倾向的名声类型。同时在游戏过程中根据玩家的表现影响数值。具体如下：

类型	影响名声值的行动	相关要素
武勇	战场上行动活跃；武器开发	容易就任大将军；可使用提升个人能力的秘计
知略	计略类型的秘计成功后增加 ;外交 ;	容易就任军师；可使用标准的计略和政略
仁爱	帮助民众时增加；解放俘虏增加，处决俘虏减少；	容易获得同伴 ;可使用回复和义勇军出现的秘计
财产	进行商业开发；	可使用有关金钱收入和建设兵器等秘计
规律	执行训练和治安活动增加	士兵上限数增加 ;可使用援护射击等组织性的秘计
恶逆	处决俘虏，叛变及临时增收增加	收入增加,但忠义将领会离开 ;可使用掠夺等秘计



秘计 秘计是在战斗中使用的技能，可以暂时提升能力，改变地形，回复等。依据名声类型的不同可使用的秘计也有区别。技能可以配合使用，例如“火计”和“风”，有一部分技能需要特殊条件解锁：

名称	取得方法
赤壁の大火計	限定于剧情战斗“赤壁之战”的联合军,当剧情发展到吹东南风时可使用，如果进行过剧情“连环计”的话效果强化,只能在本战使用
喝破	地位是仕官武将，知略名声等级7以上，与支援者隐遁学者契约后一定几率获得
幻影兵	地位是在野武将或放浪军首领，仁爱名声等级1以上，与支援者怪しい隐者契约后一定几率获得
妖术	地位是在野武将或放浪军首领，财产名声等级2以上，与支援者怪しい隐者契约后一定几率获得
迅速转身	地位是仕官武将，规律名声等级2以上、与支援者凄腕の间者契约后一定几率获得
落雷	地位是在野武将或放浪军首领，恶逆名声等级1以上，与支援者怪しい隐者契约后一定几率获得



军议 一月与七月会召开军议，对半年的计划进行确认。玩家是君主的话：部下有时会提议新的计划，一旦计划实行，部下会按照这个方针实行；玩家是武将的话：可以对君主提出的计划提出异议，在计划确立后君主会给出三个任务可选择其一执行，成功后功勋上升。

军略 军略是游戏的策略部分，包含“政略”、“军事”、“人事”、“特殊”、“战斗”、“移动”、“街へ”和“修养”几大内容。根据玩家所属的角色地位不同，选项也有差别。

游戏心得与 TIPS

新手建议

无论是何种角色地位，首先要收集最基本的食粮、情报和金钱。最重要的是金钱，可以通过袭击其他势力达成目标积累金钱。低难度下可以进行武器开发，尽快将武器等级升上去，打起来省事许多。当武器还过得去时，就可以考虑购入真空书，神速符等道具。

●君主的情况下，要积极准备应对防卫战。可以先组成同盟，吞掉一部分地域之后再继续侵略，避免腹背受敌的情况出现。在进行防卫战后，可以乘胜对还未完全恢复的敌方进行侵占以获得优势。在侵占敌人首都时，可以获得周围临近的土地，可以活用这一点。

●配下武将的情况时，可以完成主公的任务提高功绩等，待势力强大后可以继续为君主服务或者干脆背叛君主获得独立。

●在野武将的情况时，可以先通过支援者获得各项资源，并通过地域的移动登用喜欢的武将。可以选择仕官或有了一定实力后独立。



修罗模式建议

修罗模式中敌人能力大幅度强化，难度较高。以下给出个人的几点建议：

●存特典点数 20000 点，选择全武器开放。由于初期操作角色的能力确实太低，高等级武器能带来很大帮助；

●提升主要名声的等级。要使用强力的武器必须要有武器适应性。影响适应性主要在“力量”和“速度”上。每提升一级主要的名声，“力量”和“速度”都会有 10 点涨幅，适应性高的话，无论使用哪种武器都能获得优势。

●先购入装备道具。在低难度下可以先购入武器，但由于高难度下敌人的能力过于强大，必须购入装备道具提升体力，防御力等避免被敌人秒杀。

●武器属性推荐“风”。“风”属性是在攻击的最后一下无视敌人的防御直接攻击。由于高难度下敌人经常防御，这个属性无疑带来很大帮助。同时，还可以装备道具“阴阳珠”。效果是装备武器的属性不同的时候，可以获得双方的属性。配合上“冰”或“雷”可以获得极大的效果。

●注意兵线的推进。兵线在本作中的作用极大，如果形成包围圈的话对于削弱敌方武将以及占领据点有很大的优势。



通关后的变化

通关后可以选择用自创武将替代无双武将的资料；在“争霸模式”开始时，可以选择“武将死亡”和“全武器开放”（全武器开放需要特典点数 20000）。同时根据名声类型的不同有不同的结局。名声类型满等级通关时，还能获得相应的道具“×× の印”，可在道具店购买。

玩后感 本作的流程相当厚道，全面提升的策略要素也让人欲罢不能。武器以及角色的相关收集要素也不少，原创角色也丰富了游戏的内容。但游戏的画面就比较一般，仿佛回到了 PS2 时代，战斗场景偶有 BUG。但瑕不掩瑜，整体来说还是一款用心之作。



阳光成员
绚世

本作在传统的战斗方式上增加了策略的要素，玩家可以扮演特定的武将依照不同的目标在三国世界中驰骋。建立势力与其他君主争夺天下，或是帮助君主赢得战役，这些都是玩家的自由。本作收录了 66 名无双武将，还可以自己创造各具特色的原创武将。



HITMAN ABSOLUTION

文 铃 美编 anubis

本作的最大魅力在于能够吸引玩家主动来重复章节的每一个区域，直到将它们背得滚光烂熟，但即便如此，玩家还是有可能错过一些小细节。要想不漏掉任何一丝精彩，请仔细搜索游戏中的每一个角落。

研究中心 RESEARCH CENTER

杀手47 赦免	Square Enix	动作射击
多机种 Hitman: Absolution		美版
2012年11月20日	1人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

合约模式

模式介绍

除了通常的分数排行之外，《杀手47》也有独特的线上模式，这个部分中包含了不少创新的点子，挑战起来很有意思。这个模式的存在主要是给玩家提供各项自由挑战，完成其他玩家发布的合约即可按成绩来获得赏金，具体的游玩方法与主线流程没有太大区别，总得来说相对简短，算分（赏金）的细则也有变化。目标所在的位置起初就能通过杀手本能查看到，将他（他们）杀死后出口所在的位置会出现，离开即可完成挑战，获得相应的赏金。算分细则上的主要变化有两点：一种是完成限定条件会有可观的额外加分，这里说到的限定条件包括“是否有使用刺杀武器的限定”，“是否需要藏匿尸体”，“是否不能杀死目标以外的敌人”等等；另一种是在杀死目标后，越快离开获得的分数加成会越多。

接受与完成

进入合约模式后，可以先选择教学模式（TUTORIALS）中的合约基础（CONTRACT BASICS），来熟悉各项基本要求。教学合约是基于游戏主线序章的第一个场景来制作的，非常简单，完成后就能明白合约模式中的各项要求重点，就能去完成其他玩家制作的合约了。

要想选择合约，就在合约模式的主菜单中选择快速游玩（QUICK PLAY），没有特殊要求的话可以直接选择这个菜单的最后一项寻找合约（FIND CONTRACTS）来快速选择自己想要的合约，或者按Y/△键进行高级搜索，在难度、关卡、创建时间、受欢迎度等方面进行限制。如果你是冲着某个口碑超好的合约来的，而且也知道这项合约的编号，可以直接在此输入。完成合约后可以获得奖金，达成的附加条件越多，获得的奖金加成也就越多。



制作与比赛

制作合约同样有教学，在教学模式（TUTORIALS）中选择创建合约（CREATING CONTRACTS），按照提示完成通过后即可速成。创建合约的过程并不繁琐，我们首先要在主线的任意关卡中选出一个区域，作为合约的基本场景，然后选择武器和服装进入场景中标记目标，最多可以选择三个目标作为刺杀对象，然后亲自将这些目标杀死一遍，我们杀死目标时所使用的武器，所穿的服装，将会成为合约中的加分条件。杀死一名目标后，我们可以接着指定其他目标，或者直接离开。制作合约时有多个出口可选，我们随意从哪个出口离开都可以，但对于执行合约的玩家来说，我们选择的出口将是他们惟一的出路。离开区域后合约创建结束，我们执行任务过程中的五项具体数据也会成为额外的加分条件：第一，是否只能杀死目标；第二，是否全程不能换装；第三，是否不能打偏任何一发子弹；第四，是否需要藏匿所有尸体；第五，是否不能被发现。



我们在完成制作的过程中，凡是满足了以上五项中任意的要求，这些都会成为合约中的额外加分点。换言之，要想让别人也达成这些条件，你自己就需要先完成，那么在其他玩家选择合约并执行的时候，就能明白这些可以加分的附加条件，都是创建者本人完成过的。

所谓的比赛，就是将一个合约当做是公开的比赛项目发布出来，让其他玩家来竞争，看谁获得的分数更高。创建比赛原则上只能在好友之间进行，因为将一个比赛创建为合约的前提是邀请至少一名好友，不过“是否允许好友再邀请好友”这个选项把人群拓宽了不少，最后则是比赛的有效天数，在比赛的有效期内，凡是加入了比赛的玩家都能反复挑战合约，来刷新最高成绩，任务有效期结束的那一刻，分数最高的玩家赢得比赛。

©2011 IO INTERACTIVE A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo, IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S.

故事模式刺杀补完

难点关卡挑战的解法

本作的关卡挑战总数多达278个，除了那些例如收集证据（EVIDENCE COLLECTOR）和只允许穿47号默认服装（SUIT ONLY）这种相对直观一些的挑战外，其他不管是名称还是一句话解释都很“文艺”，根据这些信息基本不可能了解怎样解开这些挑战，其中少量挑战还分几个部分，要依次完成才能解开。好在这些挑战大部分与游戏中精心设计的刺杀和潜入路线有关，因此稍微玩得细一点，一遍流程下来差不多八十几个没问题，剩下的配合玩家对关卡的了解，再加上部分挑战的图片，就能明白要求。比如序章中的挑战“PLAY IT AGAIN”，玩过一遍序章再看挑战图片就能明白是要在某个警卫去调试钢琴的时候，打断支架把他给压死。为了不影响探索的乐趣，又能给大家提供帮助，这里将从每个章节选出一、两个相对比较难发现，或者条件相对复杂的重点挑战解法写出来，如果有简单的可以顺便完成的挑战，也会写出来，还会列举出大部分关卡都会有的“共同挑战”名称及要求，供各位查看。

挑战名称	挑战要求
CHAMELEON	穿过本章中的全部服装。
EVIDENCE COLLECTOR	收集本章全部证据。
SUIT ONLY	不许换装。
WELL PLAYED	不许伤害除特殊目标外的任何人（弄晕也不行）。
INFILTRATOR	通过整个章节不能被发现。
MASTERY	完成本章的其他全部挑战。

TWO FOR THE PRICE OF ONE

挑战要求：一发子弹杀死毒贩和唐人街之王两人。
挑战章节：唐人街之王（THE KING OF CHINATOWN）
章节区域：CHINATOWN SQUARE
顺便解锁的挑战：A KILLING VIEW

打开唐人街广场大门，笔直走，在唐人街之王所在的亭子前面右拐，笔直走，能看到右前方有个小巷，有个警察坐在小巷尽头，在小巷尽头右拐就是毒贩的公寓。这里建议先在唐人街之王的面前晃一下，触发他开始喋喋不休，再去小巷，把右边的电源弄坏，再立刻回到巷子口，等警察来修理了就进去，到公寓门口立刻躲进旁边的柜子里，因为速度慢了毒贩就打完电话出来了。等毒贩离开，进门拿起桌上的狙击，去左手边的窗户，等着毒贩和唐人街之王汇合，等会他们开始说话就可以出手了。由于唐人街之王可能去吃东西了，所以需要耐心等等，窗外的NPC们都不是吃素的，不要贴着窗边举着枪，这样容易被发现。站在右边的窗口角度更好，注意毒贩的脑袋会晃来晃去，不要打偏。完成这个挑战还能顺便完成A KILLING VIEW，这个稍微简单一点的挑战要求。

这个挑战完成后会引起群众恐慌，建议暴露后回门口躲着，楼下那个警察冲上来的速度最快，而且是落单，近身攻击解决之拿衣服，可以躲进箱子等警报解除，然后再利用伪装离开。



INSIDE JOB

挑战要求：利用屋外的窗沿等设施通过警戒区，到达目标所在区域。
挑战章节：终点（TERMINUS）
章节区域：UPPER FLOORS
顺便解锁的挑战：HALL PASS

这个挑战分两个阶段，不过都是在到达UPPER FLOORS区域才开始，由于这一路上基本是避免与敌人接触，大部分时候走屋外，所以顺手就解锁一下HALL PASS这个挑战，而且拿了HALL PASS中要求的那套工作服，我们完成这个挑战才会更顺利。从本章的第一个区域TERMINUS HOTEL开始打。

从初始位置笔直跑进宾馆，右转，能看到一个管理员正准备进入员工才能进入的房间，这个时间段其他人都在干别的事情，按照步骤来一点问题也没。跟着那个管理员进门，右边有个女的在打电话，还一直骂人，不理，从左手边第二个门左转进入，从窗户看到两个警卫在聊天，从旁边的门出去，右拐躲在桌子后面，等这两个警卫说完，他们会往左移一点然后就背对我们了。我们顺着房间的左侧走，然后左拐，能看到一个被各种栅栏装饰的楼梯，往右走一点能看到左边有楼梯下去，速度快对面的人看不到。下去后顺着右侧边缘一直走，会来到一个小房屋中间，一个绿衣服警卫在盯着某处看，而另一名在拿手电乱照，这时注意看道路的正前方有个门，等拿手电的转身，就可以过去了，房间里面右手边的桌子上放着管理员的衣服，旁边还有存盘点，先换上再激活。

激活存盘点从右前方的门出去，顺着右边继续走，觉得这里眼熟对吗？没错，我们来到了一周目时候走的地下区域，继续绕右边能到达我们之前通往上层所乘坐的电梯处，不同的是这里只需要躲避个别的管理员，警卫和电工不是威胁。到达上层后，马上左转再左转，能看到一个绿衣服戴帽子的警卫就站在窗前，我们要从这个窗户翻出去。等旁边那个打手机的走过去，顺着走廊往里走一点能看到一个收音机，把它打开，那个站窗户那的警卫就会来把它关掉，趁机翻出去，沿着屋外的路走，从新的窗户重新翻进房间，INSIDE JOB的第一阶段达成。

上楼，中途有存盘点可以激活，到八楼的时候做好心理准备再推开门，不要被吓傻了。从熊雕像的旁边走过，右转能看到一个警卫趴在窗户上往外看，直接推下去，再翻出，沿着路爬到另一个窗口，在旁边等警卫过来站着，拉下去摔死，翻进去后右手边就是899房间，直接撬锁就行了，挑战达成。日后想要达成不换装完成这个章节，也推荐走这条路。



DEATH FROM ABOVE

挑战要求：用吊灯砸死敌人。
挑战章节：逃亡（RUN FOR YOUR LIFE）
章节区域：THE LIBRARY
顺便解锁的挑战：SILENCE PLEASE

这个挑战相对简单，只不过为了追求高评价，平时我们不会想要去杀不相干的人。由于对吊灯的落点不太熟悉，所以可能要多尝试几次，这么一来刚好顺便解锁SILENCE PLEASE，SILENCE PLEASE要求弄晕一定数量的警察并把他们的尸体都藏起来，差不多八个人，分成两个部分，每次达成要求屏幕上方都会有

明确的提示，这个挑战在图书馆区域解锁是最方便的。到达图书馆，走左侧，迅速下去，把正前方的一名警察弄晕，藏起来，再回头走到刚才下来的地方，这时能看到挡路的警察去了中央区域，走到底左转能看到控制吊灯的装置，等其中一名警察站在桌子旁边的时候就能下手了，砸死后从左侧离开。如果这里位置把握不好，可以先放下来试试，没砸到选择读取上一存盘点，重来一次，就能发现刚才弄晕并藏起来的那个名额系统已经记录了，因此要想偷懒可以反复进行这个操作。值得一提的是，往前走到那个灯时好时坏的房间也有同样的控制吊灯的装置，但那个位置警察相对较多，没有刚下来的这个地方安全。那个房间左侧角落存盘点处的警察，也是可以反复弄晕的。

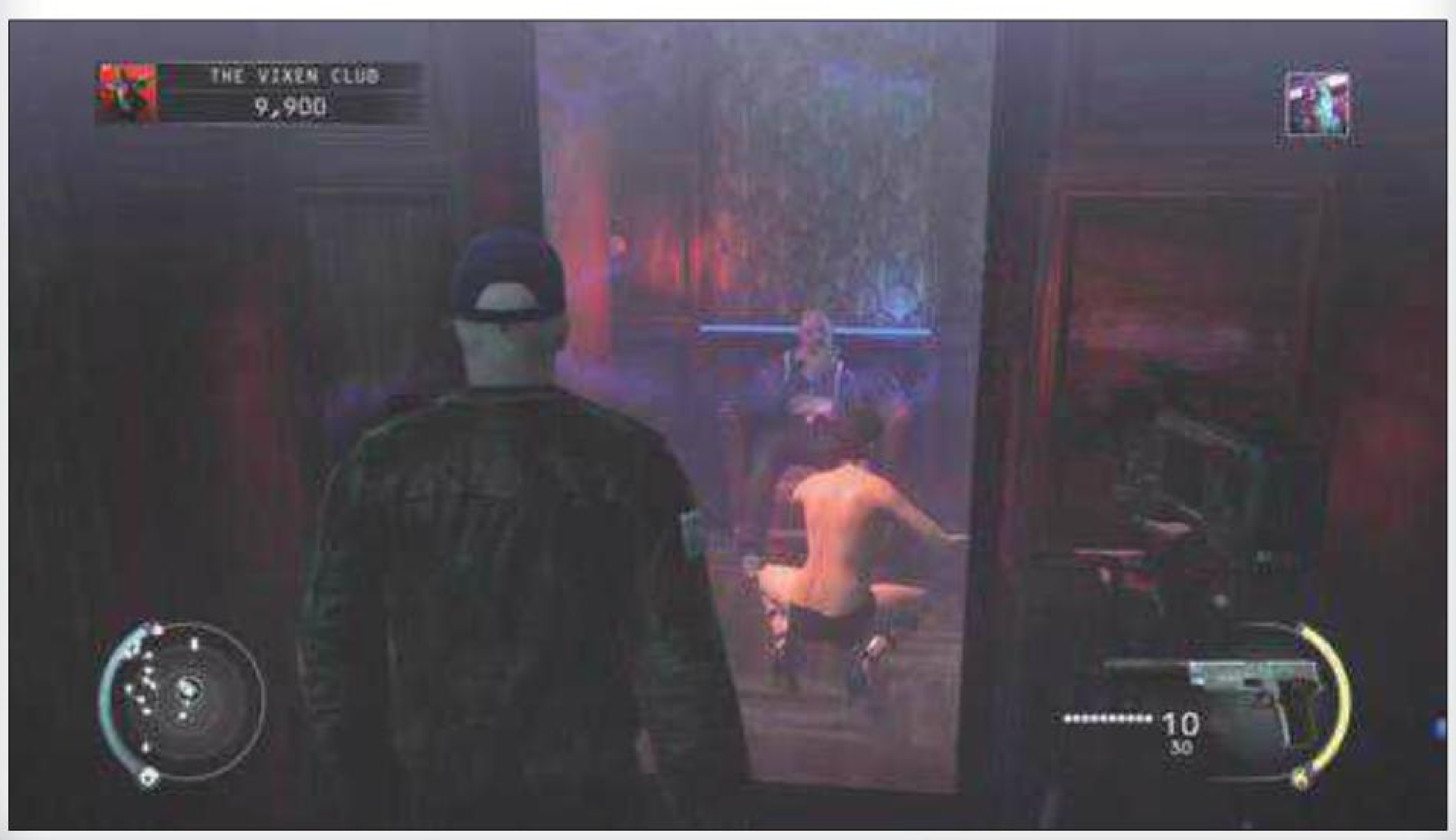


PRIVATE DANCE

挑战要求：在 VIP 包间杀死目标，藏匿尸体并最终逃脱且不被发现。
挑战章节：猎人成为猎物（HUNTER AND HUNTED）
章节区域：THE VIXEN CLUB

如果不是先选择关卡再选择区域直接打这个部分，在之前肯定能搞到警服，先弄套警服穿上（如果之前的周目打到这里有警服，那么直接选择这个区域也有）。首先必须按照上期攻略中所提及的那样，从窗户翻进俱乐部，翻进窗子后拿上房间里的门卡和无声手枪，这是完成这个挑战的必要装备。进入舞厅区域，直接去目标等会要去看跳舞的位置，这时由于目标还没有过来，因此只有舞女在这里，也没有员工在外面守着老板，因此我们可以大方的走到这一排包间的最里侧，这里有一间需要使用门卡才能进去的房间，刷卡进门发现这是一个偷拍专用工作间，包间看不到这间屋子，但这里看包间内很清楚。在这里等着目标过来，等舞女跳完，把无声手枪拿出来，目标把舞女赶走后会站在包间里打一通电话，直接用无声手枪将其爆头，一枪就够了，把尸体直接拖进身后的箱子，出门右拐在尽头处先激活存盘点。

下面就剩下离开，不过这里不能放倒任何人，也不能被发现，因此换不了职员的衣服。进门后右手边就是楼梯，但是这时楼梯下方有两个人在说话，直接上去一定会被那个工作人员看到，所以这里进门后应该马上走进正前方的屋子，再马上进右手边的衣柜躲着，从小地图可以看到楼梯那两个人的站位情况，不出意外的话，他们会和跑到这间屋子来抽烟的这名员工一同完成动作，这个人会转身回里屋，而楼梯那里的两个会回舞厅，等他们走了再上楼，到达出口时别忙着撬门，贴着门站一下，让分数加上去，同时调出菜单来看看挑战是否完成，确认无误后撬门进入。如果出了问题，就读取存盘点。需要注意的是，如果这里进入职员室准备躲进柜子的时候，刚好左边那个职员已经过来了，就会被撞个正着，不过存盘点就在身后，读取一下就行了。



SUBTLE INJECTION

挑战要求：用注射器（SYRINGE）按规定扎晕一定数量的敌人。
挑战章节：紫檀木（ROSEWOOD）
章节区域：ORPHANAGE HALLS
顺便解锁的挑战：GOOD SAMARITAN

这个挑战分成三部分，我们一步步来，一旦完成了一个完整的部分，下一个部分可以留到下次打这章的时候再完成，当然也可以一次性搞定，这个看各位的喜好。电梯停住后跳上去，弄晕打电话的敌人拿衣服，藏好尸体就准备去拿注射器。一群人殴打保安，暂时不管，右侧门那里站着个敌人，不过贴着右边走过他身后是不会被发现的，经过他后马上进入右边房间，一进门就可以看到注射器，拿起来，再贴着刚才那名敌人走回去，在一个垃圾桶后面进掩体，调整角度，先用注射器飞他，然后马上退回电梯口旁的区域，躲在桌子后面就行了。由于敌人发现同伴尸体后，行动会不规律，因此这里要见机行事，该躲就躲，该弄晕就弄晕，找落单的下手，他们来回巡逻的时候总有人没看着门口，进掩体就能把注射器拿回来，然后继续飞，再躲，敌人只会越来越少，稍微耐心点就 OK 了，用注射器解决三个敌人完成第一部分。把两个殴打保安的敌人飞死就能完成 GOOD SAMARITAN 的挑战。

第二部分是要用注射器弄晕四个敌人，过程要隐秘，要是进入战斗状态弄死敌人可是不算的。这里推荐大家重打一遍，这次没有顺便要完成的挑战，所以时间比第一部分还短。前面的战略相同，拿到第一个保险丝后，准备下楼，等两个敌人分开，直接走过去把落单的用注射器扎死，藏好尸体，下楼激活存盘点。在门口等敌人们去开会，顺路拿上第二个、第三个保险丝，在第三个保险丝所在的位置，也就是大厅最深处的房间，用注射器解决第二个敌人，然后别藏尸体，立刻原路返回，回到大厅的时候发现左侧柜台里有敌人落单，过去柜台那里用注射器飞他，然后马上蹲着走过去，捡起注射器，迅速躲进右前方柜台的小拐角，这是惟一可躲避的位置，这里由于敌人的枪也掉了，一般捡第二次才能捡到注射器，时间要抓紧，否则大厅里那个过来查看的敌人会看到我们，他就是注射器搞定四人的最后一个名额，飞晕即可，准备重打本区域来完成第三部分，这也是最难的部分。

第三部分要求在两分钟内用注射器弄晕五人。之前战略相同，拿到注射器后直接去激活存盘点，所有的保险丝都别拿了。接下来我们的动作要一气呵成。激活存盘点后先重新读取一次，让敌人重置，开始后笔直跑进正前方的门，左转进门迅速上楼，会看到电梯那里的两个敌人在说话，躲在门的左边，等一个巡逻的敌人一进来就用注射器扎晕，再马上追出去扎刚才那个打手机的。原路返回，下楼的时候跑几步，快下到底的时候别跑，拿起右边的灭火器往左边门内的左侧一边扔（也就是靠近楼梯这边），然后迅速捡起注射器去门的右侧进掩体，等敌人过来背对我们就扎晕，立刻重新捡起灭火器，往门外的暖气片左边一扔（别扔进暖气片左边的门里），再捡起注射器，敌人过去查看后走上前去扎，最后马上扭头，用注射器飞死大厅的任意一名敌人，挑战完成，接下来再被发现也没关系，反正挑战完成，随意了。这里时间很紧，每个部分都不能出差错。



SAFETY DISTANCE

挑战要求：用狙击按规定依次干掉三个目标。
挑战章节：绑架兰尼（SHAVING LENNY）
章节区域：STREETS OF HOPE

第一部分是杀目标C，章节开始后马上跑进右手边的第一家甜甜圈店，叫做“DOUGHNUT SHOP”，去谈话的警察身边拿起一个可以扔的物体，往通往店二层楼梯口的角落一扔，保安过去查看的时候就上楼拿上狙击和子弹，然后去门口的地方进掩体，等保安上来掐晕藏好，他算作市民，弄死了要扣好多分，都弄完后激活存盘点。出店去修理厂，穿着黑西装从右侧走到尽头，右边有一名警察和一个修理工，先进入他们对面的门，利用红色车的掩护没问题，拿到刀之后激活存盘点，出来返回刚才红色车的地方，如果这是修理工跑到里面去了就读取存盘点再去车那里等他们两个都站在门口，往左前方的角落一扔，他们两个会往那里看，从右侧绕过他们身后，去查看的一定是那个警察，这时要等那个修理工恢复正常角度了才能进入右边的门上楼，不然会被看到。上楼先进入右边的门激活存盘点，然后立刻重新读取一次，出门继续上楼梯，一直走，来到二楼中央的房间发现有三个闲杂人等，从最左侧绕，并从左边的门进入阳台，时间足够，右边两个人不会发现你，然后就在阳台上等着，能看到目标B和目标C都往这边走过来，不过C在楼下听一会就会去对面自己的店里，而此刻反而是目标B先上了二楼，转身去我们来阳台的门的左边进掩体，等B来阳台后先把他勒死，尸体放一边不管，等C到达对面店的二楼打电话的时候，就可以从阳台上一枪狙死他了。第一部分完成。

重新开始这个章节，同样的方法拿狙击，这次要去目标C的店二楼窗户来狙死会来到对面修理厂阳台上的B，等我们拿到枪出来，C差不多也要进店里了，等他跟店员说完话上楼，去店一层货架那里把收音机打开，店员来关的时候上楼，把打电话的C弄死，再去最左侧的窗台，等B从阳台现身，狙死他。第二部分完成。

第三部分自然是狙死目标A，这里不用重开章节，直接读取存盘点，去最右边窗户，楼下那个保安是不会上来的，所以不用担心了。在最右边的窗口那里等着A来到对面小屋的栏杆处，他会停下来抽烟，狙死。挑战完成。



PACKING HEAT

挑战要求：进入两个武器补给室。
挑战章节：特克斯特企业（DEXTER INDUSTRIES）
章节区域：DEAD END 和 FACTORY COMPOUND

这个挑战中的两个武器补给室不在同一个区域。第一个在DEAD END区域的刚开始，关掉第一处控制安全系统的设备后，把门口的警卫解决，从安全系统电脑旁边的窗户扔出去，用掩体的遮挡换上衣服，然后把尸体扔进背后的箱子，右手边的房子需要门卡进，这就是第一个武器补给室，我们要去拿门卡。等对面那个敌人回到一开始的门房处站着，就过“马路”去对面，三个敌人都是背对我们的，躲着等他们说话说完，有一个会进入右手边的小屋，门卡就在里面，想确认一下的话可以开本能看。他进去后就会背对我们，拿了门卡去开武器补给室的门，然后进去就行了。



FACTORY COMPOUND区域，过桥后还是走右边，去拿开跑车那个家伙的衣服，就是这间库房的里屋，桌子上就有开启武器补给室的门卡，顺手拿上并激活存盘点，然后跑到整个设施的左边区域，那里有一些木屋，右边最角落的那间需要门卡进入的屋子就是了，不过那里是警戒区，建议在警戒区门口往左边扔个东西，然后右边那个比较碍事的警卫会去查看，而左侧那个家伙只会看两眼就回到原位，这时从右侧通过到达屋子里就行了，里面还有花栗鼠的衣服，赶紧换上玩玩。



SCIENTIFIC THOROUGHNESS

挑战要求：用三种特殊方法杀死目标。
挑战章节：死亡工厂（DEATH FACTORY）
章节区域：TEST FACILITY
顺便解锁的挑战：THE COMMON GOOD、GOOD TEST RESULTS、THE ABYSS GAZES BACK

这个挑战要求用三种特殊方法杀死目标，而每种特殊方法分别对应一个挑战，因此完成后一口气可以解四个。

首先说说THE COMMON GOOD。到达该区域后，还是从右侧到达控制室下方，上铁梯就能看到目标拖着假腿下楼，跟着下去，能看到两个士兵在聊天，等他们离开，就去隔壁房间，那里的桌上有个地雷是可以动手脚的，操作完毕后它会一直闪红灯（旁边那个工作人员背对我们），我们只需要离开这个区域等着看戏就行，目标从实验广场上回来查看这个地雷后会被炸飞，确认挑战完成后，直接读取上一存盘点。

其次，就是GOOD TEST RESULTS，前面的步骤跟刚才一样，目标下楼后别跟，也不用去控制室，就在上面待着，等他跟中央实验广场一大堆工作人员说话后，就进控制室，趁其他人不备赶紧按了按钮就走（注意看控制台正下方的平台是玻璃做的），然后赶紧出去观看目标被炸飞的美妙景色，确认挑战完成后直接读取上一存盘点。

最后说THE ABYSS GAZES BACK，这个要等目标刚好在控制台处时用无声手枪点碎其脚下的玻璃，让他摔死，一共需要命中四枪。这个看起来很麻烦，因为周围人太多，还要开四枪，还得找角度，不过这里提供一个简单的办法。就在区域初始位置，往后退一点举枪，在目标还没执行第一次试验的时候就远距离点地板四枪，这个角度刚好可以，就是对枪法有点要求，往后退一点是怕靠前面一排人太近，无声手枪的声音会被听到，往后退点就完全无问题，挑战搞定。不过这里速度要快，一开始就马上执行操作，否则会害死后来走过来的一名工作人员，会减分。





TECHNICAL KNOCKOUT

挑战要求：用四种特殊方法杀死目标。
挑战章节：拳击之夜（FIGHT NIGHT）
章节区域：THE ARENA
顺便解锁的挑战：UNTOUCHABLE、MY ENEMY、LIGHT RIG、WING MAN

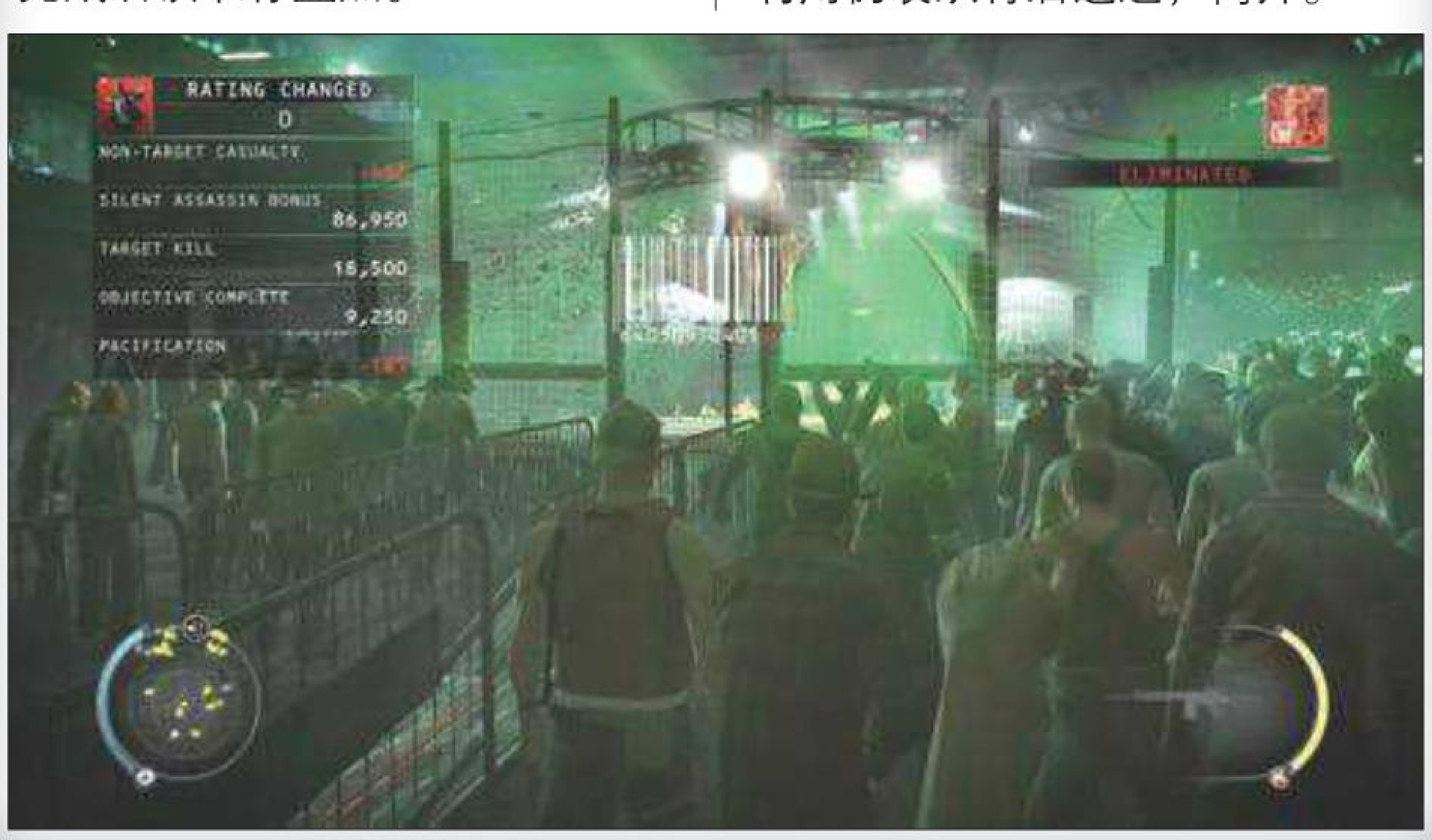
要满足四种特殊方法刺杀目标的要求，按上期攻略进行的话，一般第一遍大家都会达成UNTOUCHABLIE，因为这个的要求很简单，换上上个区域拳击手的服装后，去和目标正面对决，只要无伤就能完成这个挑战。所以下面着重说其他三个。

这里我们需要返回PATRIOT'S HANGAR区域一下，因为如果我们是穿着拳击手的衣服进门，那么就只剩下上台对抗一个选择了，因为没有其他的路。回到这个区域后，在初始位置能看到正前方有个刷卡就能进的门，等会从这里走。去这个房间的右边角落，把那个偷偷睡觉的落单警卫弄晕扒衣服，人扔进箱子，就在这不远有遥控炸弹，这个炸弹的威力足以解决一切……一定要找到并拿上。接下来要拿门卡，拳击手练拳的车背后有个发动机，站在发动机前面一百八十度转身，从左前方箱子堆的道路走进去，左边那个放着假人的箱子底下就是门卡，现在可以前往下一区域了。

MY ENEMY和LIGHT RIG都可以用这个炸弹来搞定，来到比赛场地，发现那个蠢货拳击手已经和目标开打了，蹲着往左走，移动到靠近拳击手进场的通道处，那里的门是开着的，把炸弹扔进去，引爆。MY ENEMY就完成了，确认挑战完成后读取存盘点。再来到比赛区域，把炸弹从正上方往选手比赛的场地里扔，然后引爆，炸弹的威力会把上面的架子炸下来，然后目标就被压死了（其实把这个架子放下来本来还有点小复杂，现在全省了），确认挑战完成后读取存盘点。



就剩下WING MAN了，我们要用狙击点死目标。出门右转，能看到右边有个吧台，不要进这个，我们要绕到对面的吧台走进后台，上楼梯，等面前的敌人下楼梯后，就掐晕，尸体放好，下楼沿着左边走，在第一个需要刷卡进门的地方进去，能看到正前方那个敌人对着一堆C4发呆，掐晕扔地上先，转身能看到沙发上还坐着个敌人，对面的架子上就有狙击。他坐着反而不好掐，就在其身后往枪架子前面扔东西，等他站起来去看，弄晕后两个人的尸体都放起来，拿好狙击收起来。原路返回我们没有进入的第一个吧台那里，上楼梯后笔直走到道路尽头的那个门前，刷卡进去，右边的两个敌人在看比赛不会管我们，反而是进吧台的时候，那里有个敌人可能会认出我们，所以要用伪装。接下来就瞄准，等那个动作蠢笨的拳击手对目标发动攻击，这时立刻开枪，由于狙击枪的穿透性强，因此千万不要打目标的头，否则会弄死无辜的平民，大腿就够了，开枪后马上躲进身后的柜子，等敌人查看完毕并离去后再出来。原路返回，出吧台前手里要拿个道具，到达出口附近后往出口右侧的角落扔个东西，等看门的人过去查看，利用伪装从背后通过，离开。



SCARECROW

挑战要求：穿上稻草人的衣服杀死十名士兵不被发现。
挑战章节：圣徒来袭（ATTACK OF THE SAINTS）
章节区域：CORNFIELD

区域刚开始等前面的人解散，别杀落单的敌人，先去右边田地里把稻草人的衣服拿了，不确定位置可以开本能看。穿上衣服后激活位于旁边木屋的存盘点，然后绕回之前来的路上，用无声手枪慢慢杀敌人，找落单的杀，从背后接近按攻击键即可，尸体不管，非常安全。把地里和前方目标所在的小木屋附近的敌人杀完（目标碍事就弄死），最后去左边出田地的路口把并排站岗的两个敌人偷偷点死一个，注意用精确



瞄准不要打空，另一个会警觉并报告总部，这时他是站着不动的，立刻也弄死，这样就还差三个名额。左边小木屋门口一个，地图中央存盘点旁边一个，最后一个就随意了。如果中途被发现，就只能重来了。

SURGICAL PRECISION

挑战要求：按要求将重装士兵爆头。
挑战章节：锤子行动（OPERATION SLEDGEHAMMER）
章节区域：BURN

这个挑战分为三个部分。第一部分是将三名重装士兵爆头，这个比较容易，在燃烧的仓库里和重装士兵遭遇后，一开始有两名是落单的，分别点死后再进门去把离门口最近那个弄死就行了，他们在行动时经常停下来，这是很好的射击时机，用无声手枪搞定，读取上一存盘点。

第二部分要求连续将五名重装士兵爆头且不能放空枪，这个操作起来比看上去要简单。重装士兵由于防御力高，距离稍微拉远一点用无声手枪即使打头也要两枪，对于打头两枪才死的敌人系统是不会算你放空枪的。先还是弄死最开始走过来的两名，剩下就直接冲进前方的屋子中央，使用必杀技，发动前要尽量满足两点，一个是离敌人近，另一个是发动时要让他们处于可以攻击到的位置甚至好瞄准的位置，掩体后面可不行。完成后读取上一存盘点。

第三部分的要求是在六十秒内连续爆头七个重装士兵，不能放空枪，这个有些麻烦。一开始还是秒那两个，这次不要太在意会被发现，因为时间来不及，而且杀他们的时候尽可能靠近库房的门口，这样才好迅速冲进屋子里。暴露后其他重装士兵会往这边涌，冲出去放必杀，这次要保证三个进账，瞄准完毕确认目标会死亡后赶紧主动发动，杀完后稍微躲一下，同时找最后两个目标，再发动一次必杀技即可。第三个部分主要是在抢时间，特别是在放必杀技的时候，越快锁定并射击消耗的本能槽就越少。另外，第三部分的时候如果身上有威力稍微大点的手枪，例如左轮，可以换上去用。



HORN OF PLENTY




挑战要求：按要求杀死目标。
挑战章节：黑水公园（BLACKWATER PARK）
章节区域：THE PENTHOUSE
顺便解锁的挑战：BONES、MOCKINGBIRD、SAVAGE SUSHI、STRAIGHT TO THE HEART、FIRED UP、SKIN TRADE

这个挑战一共要用六种特殊方法杀死目标，每种暗杀方式都各自对应一个挑战，全部完成一共能完成七个挑战。如果按照上期攻略的打法，就能完成BONES这个挑战，因此这里不再重复阐述。由于本区域杀死目标的方法太多，因此制作小组给目标设定了几种移动路线，每种分别经过几个能触发特殊暗杀的点。最重要的移动分歧点在目标走进存盘点一楼的区域时，如果她跟那名睡着的警卫说话时我们就在这个房间，她就会先走化石右边的房间，再横穿化石房间，这条路可以完成BONES、STRAIGHT TO THE HEART、FIRED UP。如果她跟那名警卫说话时我们不在这个房间，她就会左转走化石房间，再左转去餐桌所在的房间，这条路可以完成SAVAGE SUSHI、SKIN TRADE。至于挑战MOCKINGBIRD，存盘点刚好在狙击点的屋子里，因此到达后只需要重新读取一次并去窗口拿上狙击等着就行，不怕目标不来阳台。

MOCKINGBIRD要用狙击枪将目标爆头，这里关键是要拿到狙击枪，而狙击点就在拿枪的房间，连位置都不用换。首先还是按照老方法，从电梯间爬过来进门，左转上楼，右边有两个警卫在交谈，他们两个所在位置背后的房间就是狙击枪所在的地方，这个区域惟一的存盘点也在里面。等这两个警卫分头走后都放倒并拿到衣服，进房间激活存盘点，房间里的床头柜上有门卡，从房间的窗户可以清楚的看到阳台，就在这里等目标过来，她会一直走到左前方阳台的边缘处，那里有栅栏刚好在维修，她准备抽烟的时候直接一枪爆头，由于狙击是静音的，因此不用担心会被别人发现，目标也只会暂时被认定为失足坠楼。成功后确认挑战完成，读取上一存盘点。不过这里不要太快出门，因为读取后门口的两个警卫会重置，而这个房间刚好是“不准入内”的警戒区，有一个警卫会在门口死也不走，捡起屋子里的东西，躲在门右边的房间角落，往门左边扔东西，等警卫进来查看就出去。值得一提的是，这个区域跟在目标身边的几个贴身保镖穿的装甲比警卫厚，他们和普通西装警卫不是平级的，获得他们的衣服行动能自由很多，如果需要贴身保镖的衣服，可以在一开始从电梯处迅速跑进公寓的门，开门后拿上钢丝，把走在最后的那个保镖勒死，换衣服，藏尸。



完成SAVAGE SUSHI需要目标在用餐的房间（就是我们从电梯那里进入公寓的那个房间）。寿司就在那个房间的餐桌上，我们不能去拿，但是可以下毒，存盘点房间右边那个房间最里侧那瓶绿色液体就是毒药，需要开启本能躲镭射光线，走两侧就行了，小心点不会有问题。进门前要先把外面的两个警卫干掉，接着去下毒就行了。等目标把寿司吃下去，去存盘点的房间里围观妹子是如何跳楼的。

FIRED UP需要等目标去那个有壁炉的房间，当其靠近壁炉的时候把一桶汽油给扔进去，然后妹子就飞了。在放寿司那个房间的左边有门去阳台，出门后左拐在角落里能找到一桶汽油，拿着来到壁炉房间（化石右侧的房间），躲在沙发后面，目标走到壁炉前会站一会，把汽油扔进壁炉就行了。

在STRAIGHT TO THE HEART的挑战里，杀目标的位置和用化石砸死目标的位置基本相同，那是一个很长的房间，走到化石下面之前能够看到房间中央有个标枪（HARPOON GUN），在目标走到正前方的时候发射出去即可。这里只有一次机会，所以要算好时间差，如果没有把握的话，可以什么都不管，一直跑到枪前面去发射一下，看看射速和提前量需要怎么算，然后读取存盘点好好走过去，有贴身保镖的衣服能稍微容易点，等目标去化石右侧的房间后，就在标枪的右边准备着，等第二个保镖走过去，差不多就可以去标枪那里了，需要算一定的提前量，因为目标横穿房间的时候是不会停下来的。

SKIN TRADE需要让目标色诱我们，这个触发条件很简单，让目标左转走化石那个房间，我们换上贴身保镖的衣服走化石房间右侧的房间即可，等目标去自己的密室休息，确认她完全走进密室后，用伪装轻松通过剩下的贴身保镖，进门触发剧情。剧情结束后，马上举枪将其爆头，否则妹子会杀了你。

TAKE'EM DOWN

挑战要求：达成特定要求。
挑战章节：倒数计时（COUNTDOWN）
章节区域：BLACKWATER ROOF



这个挑战分三个部分。第一部分要爆头杀死三名敌人，就在初始位置附近就能搞定。左边那个落单的敌人是第一个，右边有两名敌人，先打那个站在后面一点的（别离前面那个太近），然后正在装炸弹的那个会吓得回头，他是第三个。完成第一部分后别忙着读取存盘点，第二部分的要求是把六个敌人推下楼，直接推他们或者将其弄死后扔下去都算。前面杀了三个敌人，现在肯定还有第四个人处于警惕状态，那就是站在右侧楼梯口附近的那个，点死。后面还有三人，先杀最右边那个，然后左边两个敌人中会有一个过来查看，点死，最后一个敌人就好解决了，然后扔六具尸体下楼。这个部分的难点其实是瞄准，因为大雾天我们自己也看不清，可以先开本能找敌人的脑袋，然后盯着刚才显示脑袋的位置把枪的准星移过去，仔细看的话是能看到脑袋的大致轮廓的。确认完成第二部分后读取上一存盘点。

第三部分要求杀十名敌人不被发现，初始位置的一层就有七

实用技术
研究中心

人，求稳妥可以这么杀。无声手枪不要双持，从背后点死左边那个落单的（靠近按攻击键），然后往左前方走一点触发左边两个敌人的对话，完毕后一名敌人会回去安置炸弹，同样的方法点死，蹲下的时候刚好对面的敌人看不到，然后就在这附近等，等到左边那个敌人巡逻到右边，这时把右上方的架子打下来，能砸死两个，还有一个会去查看，走过去点死，这就干掉了五个人了。剩下的两个先放着，上楼去捡一个锤子（在左前方的地上，离楼梯口有一定距离）。下楼，扔锤子把靠近楼梯口



的那个敌人引开，射杀，再直接把那个安炸弹的推下去。上楼，右边有个敌人在上厕所，杀死。然后往右侧的空地扔锤子，吸引一个敌人过来杀死，最后只需要再搞定一个敌人就行了，左前方的那个正好了，他偶尔会靠在掩体上看什么东西，杀死他后凑足人数。

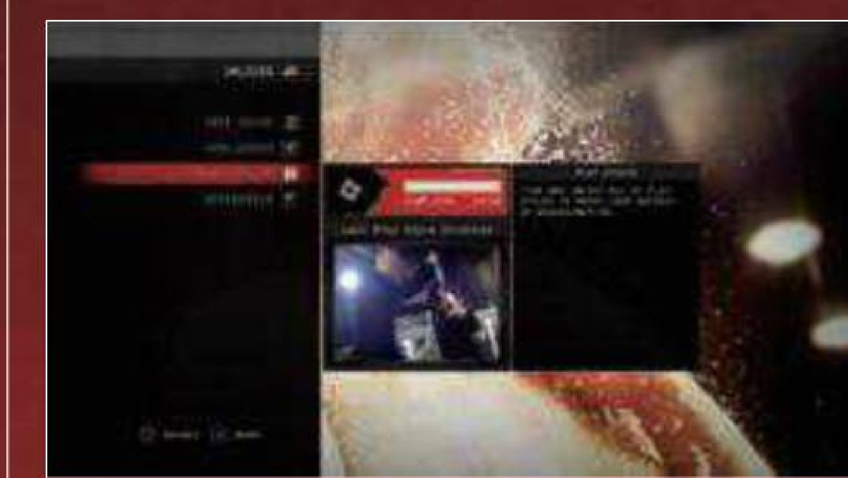
PREDATOR

挑战要求：用钢丝勒死三名禁卫队队员。
挑战章节：赦免（ABSOLUTION）
章节区域：THE CREMATORIUM

移动到最右侧，注意用本能看清楚陷阱，趁敌人没看到的时候爬上去。这里有个石柱的左侧是有陷阱的，所以敌人不会从左侧走过来。躲在后面等敌人巡逻的站位理想，即中间那名距离右边相对较远，往右前方扔东西，上钢丝勒死第一个，藏好尸体，拖尸体的时候顺手把东西捡回来。等中间那名敌人移动到靠这边，再扔，勒死藏尸。最后就剩下左边那个，从右侧回到下层，再从下层绕到左边，上去后再玩一次投掷的把戏，挑战完成。这个部分的难点在于敌人移动速度快，警惕度高，被看到很难躲掉。

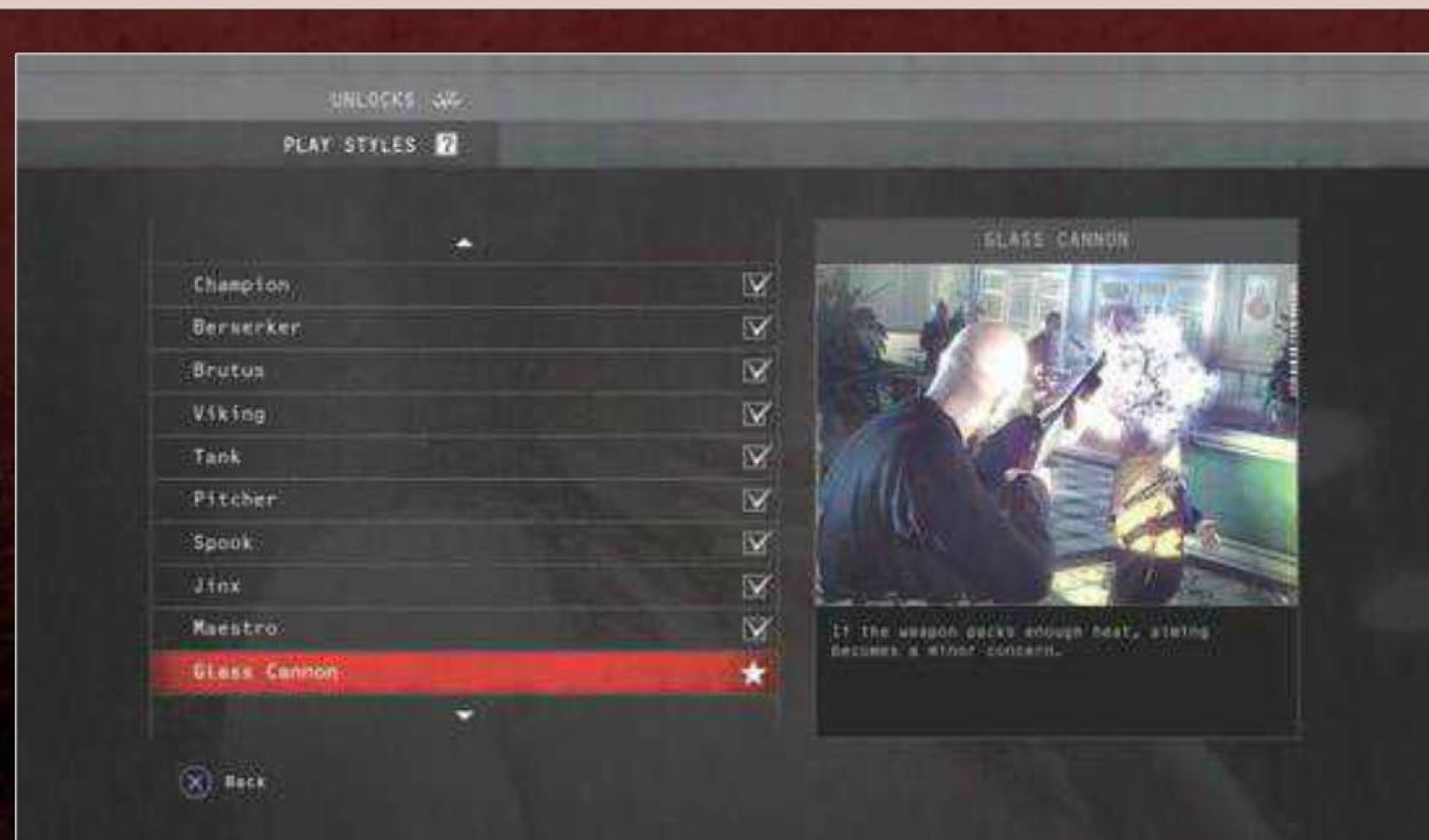
全打法风格解锁方法一览

本作的打法风格（PLAYSTYLE）有二十个，它们与47号的杀手能力不同，需要完成特定的条件才会解锁，不过解锁后并不会给47号的能力带来什么变化，可以看做是称号。和挑战一样，关于解锁打法风格，游戏中给出的提示等于没说，太过“文艺”，连参考图片也没有，又考虑到这关乎奖杯/成就的获得，因此将风格的解锁要求写在下表中，还附上了相对理想的解锁位置，供各位参考。另外，如果各位有感觉应该已经满足条件的风格未解锁，那么请尝试在一个章节中满足条件中的要求，这样才能排除额外干扰。



名称	要求	推荐方法
NEEDLE PUMPER	用注射剂隐秘解决五人。	“紫檀木”章节有相关挑战，顺便解开，可以背后袭击也可以直接飞。
UNDERTAKER	藏五具尸体。	非常简单，自然达成。
PIANO MAN	用钢丝勒死五名敌人。	在“黑水公园”的THE PENTHOUSE区域，换上目标贴身保镖的衣服后，找屋子里落单的警卫随便勒。
REAPER MAN	用必杀技杀八名敌人。	在“紫檀木”的ORPHANAGE HALLS区域，配合飞刀和隐秘杀敌藏尸，大厅里多的是人给我们杀。
SANDMAN	空手弄晕三名敌人。	基本属于自然达成，注意是弄晕，不要扭断敌人的脖子。
DYNASTY WARRIOR	用武士刀（KATANA）杀九名敌人。	在“黑水公园”的THE PENTHOUSE区域，换上目标贴身保镖的衣服后，找屋子里落单的警卫随便砍。
DYNAMITE HARRY	用爆炸物炸死五名敌人。	在“猎人成为猎物章节”的CHINESE NEW YEAR区域，跑到目标与警察做交易的位置拿到遥控炸弹，上来扔人群里一炸飞一片。
GUNSLINGER	用左轮杀十五名敌人。	在“猎人成为猎物章节”的CHINESE NEW YEAR区域，袭击警察拿到左轮，然后到处打射直到解锁。
BARTENDER	用瓶子近身攻击干掉五名敌人。	在“迎来曙光”章节，先去右边厕所拉下开关引起群架，然后在外面的房间两侧有数不尽的瓶子，随便砸。
CHAMPION	空手格斗干掉五名敌人不受伤。	在“迎来曙光”章节，开始打群架后不受伤就行了。
BERSERKER	用斧头杀五名敌人。	在“紫檀木”的ORPHANAGE HALLS区域，上电梯到达他们打警卫的房间前，地上有斧子，冲上去砍。
BRUTUS	用刀杀五名敌人。	在“唐人街之王”章节，从初始位置走过目标所在的亭子，右侧摊位是个妹子老板，蹲下拿到摊位左边的刀，找警察一时过不来的地方狂杀平民。
VIKING	用钝器杀五名敌人。	“博迪的礼物”章节，枪店里到处都是金属管，追着砸晕五个人即可，正面冲上去敲。
TANK	受伤二十次。	如果通关还没得到，就随便找一章跑出去给人打。
PITCHER	用致命投掷隐秘杀五名敌人。	基本属于自然达成，用刀飞很方便。
SPOOK	用无声手枪杀三名敌人不被发现。	装备无声手枪走到敌人背后，按攻击键就行了。
JINX	制造两次事故杀人的假象。	绝对是自然达成。
MAESTRO	用狙击枪完成连续五次一发爆头。	“赦免”章节的初始位置，狙击枪就在手上。
GLASS CANNON	用霰弹枪杀死三人且不受伤。	在“迎来曙光”章节，进入右边厕所从通风管道爬下去，拿到里面的霰弹枪后返回初始房间，快速开两枪能打死一堆人。
BANK ROBBER	使用人盾三次且不让人盾死亡。	持枪状态从背后接近敌人按换装键可以使用人盾，接着按攻击键马上将其敲晕，“唐人街之王”章节里全是人。







PlayStation 3 六周年纪念企划

2006 年 11 月 11 日，这就像是一个无穷梦幻的起点，全世界无数的朋友由这个起点开始邂逅了从天而降的玩伴——PS3，时光飞逝，它留给我们的乐趣成为了独一无二的记忆。六年后，当我们回望最初的那个起点，无限的感怀油然而生，于是我们将 PS3 诞生至今的 60 个难忘瞬间写成文字，以纪念这台主机、纪念我们共同的游戏人生。不仅仅是小编，还有一路陪伴的“索饭”们也为本篇企划写下了自己的感触，或许每个人都有不同的经历，但至少我们都曾有过同样的爱好，怀着同样的谢意，我们同样想说——PS3，生日快乐！

文 UCG众编 统筹 九兵卫 美编 anubis

6年60个难忘的瞬间

PlayStation 3诞生前

2001 年 3 月 9 日
索尼与 IBM、东芝决定共同面向宽带网络时代研究并开发超并列处理器，也就是后来的“Cell Broadband Engine”；次年 4 月，Sony 与另外两家公司正式开始处理器所需的最尖端的半导体开发制造。

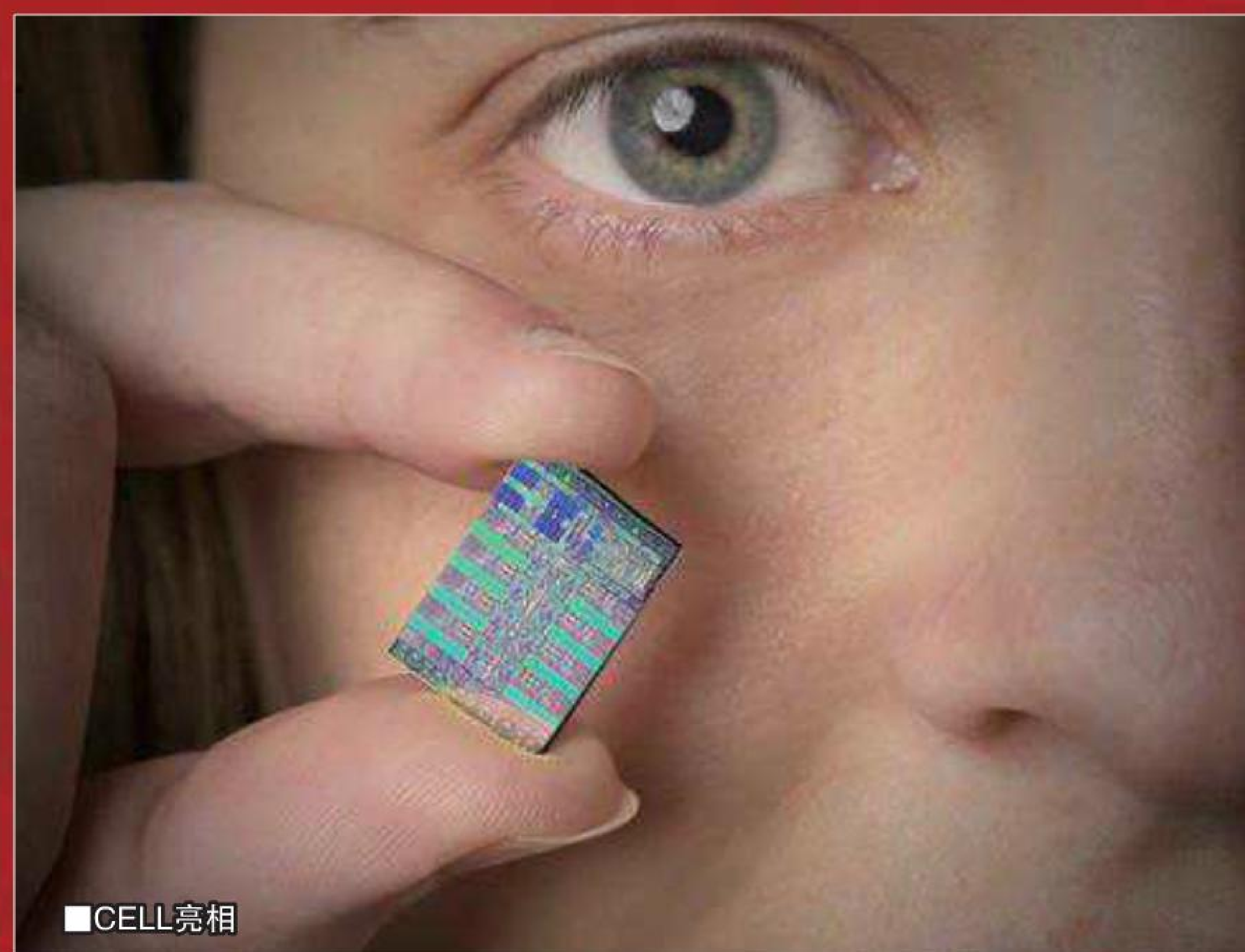
2004 年 9 月 21 日
索尼宣布将在次世代 Play Station 中采用蓝光 Blu-ray Disc 作为存储媒介。

2004 年 12 月 7 日
索尼与 NVIDIA 达成协议，宣布共同开发次世代主机的图形处理芯片 GPU。

2005 年 2 月 8 日
索尼与 IBM、东芝共同开发的微处理器“Cell”正式亮相，标志着次世代主机的硬件准备已基本完成。



2005 年 2 月 8 日，在这一天举办的国际固态电路会议上，索尼 /IBM/ 东芝联合发布了一款“划时代的新芯片”——CELL 处理器的技术详情首次公开！普通玩家并不关心那些枯燥的技术细节，但这是一个让人难忘的时刻，尤其令人难忘的是那一句“CELL 是芯片上的超级计算机”——据当时索尼发布的资料，CELL 秒间可进行 2560 亿次浮点运算，而世界排第 500 名的超级计算机为秒间 8510 亿次，因此 3 枚 CELL 芯片就能顶得上一部超级计算机。从此时起，索尼将 PS3 一步步地抬上神坛。也从此开始一步步脱离地气，脱离消费者……



■CELL亮相

2005 年 5 月 17 日
E3 2005，“PlayStation 3”在美国正式公布。



梦想与虚妄，2005 年 5 月 17 日是将永载史册的一天，索尼 A 的 E3 展前发布会对于整个业界有着寓言般的意义。直到今天，这场发布会上的许多经典时刻仍然深深烙印在我们的记忆之中：《杀戮地带 2》预告片播放时的激动与兴奋，《机车风暴》、《大逃亡》……一幕幕真实到不可思议的画面刺激着我们的眼球。还有久多良木健手捧巨大的 PS3，高挑的平井一夫站在身后傻笑……这是一场几乎堪称完美的发布会，惟一、也是致命的遗憾是这一切建立于虚妄之上。索尼用 CG 动画向世界展示了自己的梦想，却未曾意识到这梦想超出了自己的实力。



■PS3公布



2006年

2006 年 3 月 15 日

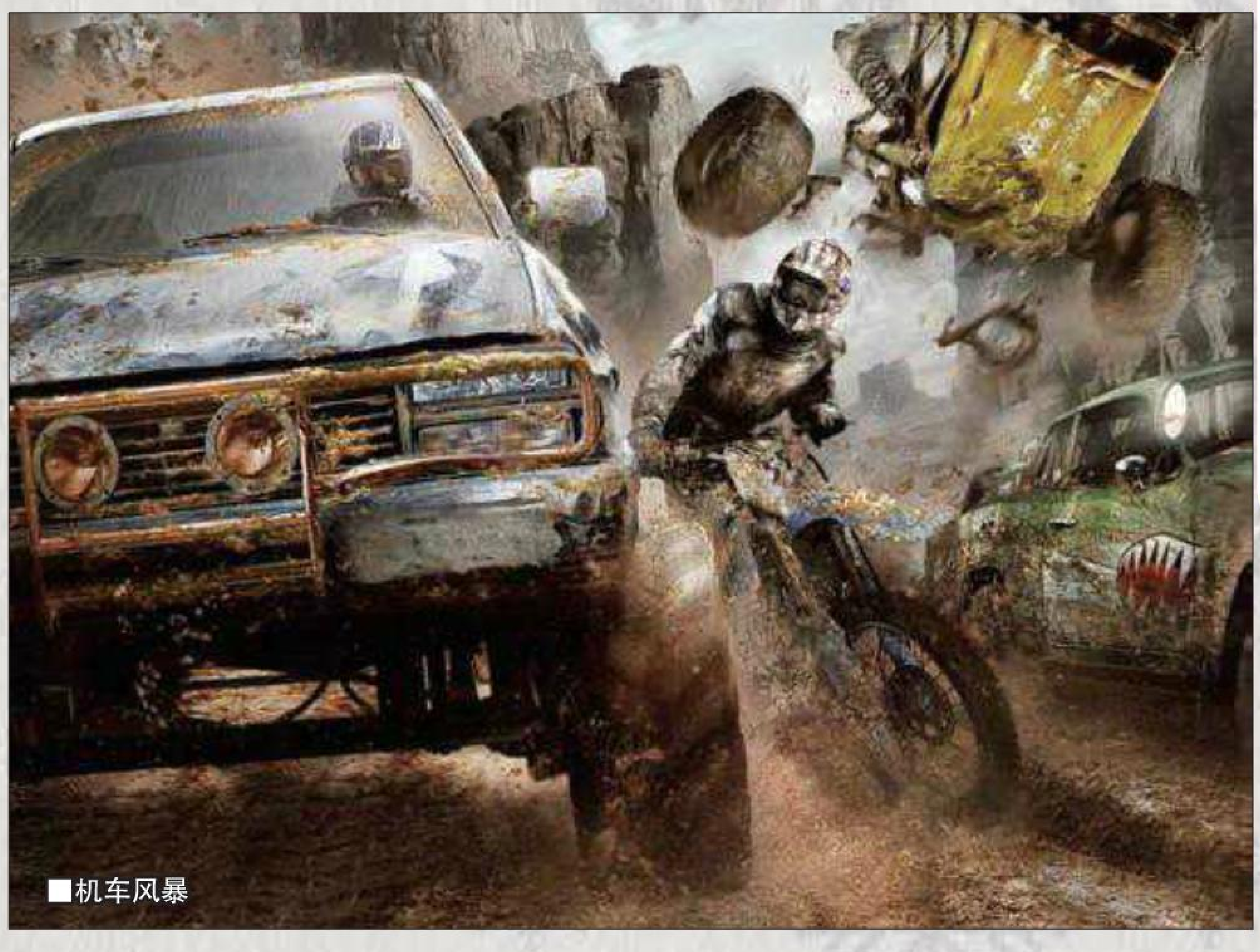
由于蓝光光盘规格尚未定立，加上 HDMI 内容的制作进度缓慢，在“PS Business Briefing 2006 March”会议上，索尼宣布 PS3 的发售日延后，从原本的 2006 年春季改为同年 11 月，并且会在日本、欧洲和北美地区同步上市。

2006 年 5 月 9 日

索尼在 E3 展前发表会正式宣布 PS3 的全球发售日与价格，同时向媒体公开全新问世的六轴手柄“Sixaxis”。



■日本PS3首发


■机车风暴

2006 年 9 月 6 日

蓝光光盘的关键组件蓝光二极管产量低于预期，导致 PS3 在欧洲的上市日期再次延后，改为 2007 年 3 月。同时，日本地区与北美地区的首发出货量分别被定为 100,000 台和 400,000 台，两地的发售日期也终于确定，分别为 11 月 11 日和 11 月 17 日，而香港区的发售日与北美相同。

“This is Waiting”——欧洲玩家们为 PS3 制定的这个口号令人记忆犹新。2006 年 9 月 6 日，由于蓝光光驱的零部件产能限制，PS3 产量严重不足，索尼宣布全球同步首发的计划无法实现，欧版将延期到 2007 年 3 月发售。消息一公布，欧洲玩家们炸开了锅，许多玩家发起抵制 PS3 的联盟。欧洲 PS3 的官方宣传口号“This is Living”变成了“This is Waiting”。其实日版和美版虽然按原定日期上市，但情况不比欧洲好多少，首发供货量大幅降低，日版首批出货不到 10 万台，美版官方标称出货 40 万，实际可能不到 20 万。史上最严重的主机大缺货已成必然……

2006 年 11 月 11 日

在《抵抗》、《源氏 神威奏乱》、《机动战士高达 交叉火力》、《山脊赛车 7》和《世嘉高尔夫俱乐部》五款首发大作的帮助下，PS3 在日本全国首日发售便大卖，属于 Bic Camera 东京旗舰店的第一批 88,400 台 PS3 在该店举行的首卖会中被全部售出。

“1111”——在 PS3 发售之前，围绕这一组数字的电视广告开始在日本各大电视台滚动播出。从 PS 的“123”，到 PS2 的“1234”，再到 PS3 的“1111”，索尼延续了选择特殊好日子的传统投放 PS3。然而，即便全日本都记住了 PS3 的首发日，能买到的人也是寥寥无几。据统计，PS3 首发数量只有 88400 台。各地首发活动上充斥着大量黄牛的身影，导致首发秩序极度混乱，日本各大媒体纷纷报道。最具讽刺意义的是，在久多良木健亲自参加的官方首发现场，第一个买到 PS3 的人据说就是黄牛。久多良木健与手举 PS3 的黄牛合影，照片被世界各地的报刊刊载。久多良木健的职业生涯就在这令人尴尬的一幕中结束——此后不久他被剥夺了索尼社长之职，从此在媒体的视线中淡出。

2006 年 11 月 17 日

北美、香港还有台湾地区的 PS3 首发同样迎来空前盛况，负责亚洲地区事务的香港索尼电脑娱乐（索尼 H）举办了两场首卖会，其中位于香港尖沙咀的首卖会中提供了 200 台 PS3，而台湾西门町的首卖会中则提供了 300 台 PS3，最后，两地首卖会中提供的 PS3 都在当天立刻售罄。

2006 年 12 月 14 日

由索尼推出的 PS3 独占竞速游戏《机车风暴》在日本率先发售，游戏过人的素质赢得了全球玩家一致的口碑。

这部作品的成功并非偶然，Havok 的引擎配合 Evolution Studios 在制作“《世界拉力锦标赛（WRC）》系列”中积累的经验可谓天衣无缝。之所以又被戏称为《烂泥摩托》，是因为游戏没有追求干净细腻的画面，而是诠释了一种真实的狂野，飞溅的泥浆以及在颠簸中随时可能散架的机车让人血脉喷张，这就是一款画面看上去很脏很普通，但是玩起来却异常刺激与爽快的次世代游戏，这样的感觉直到现在也未曾改变，系列随后推出的两部作品也没有让我失望，更加登峰造极的画面演出将震撼的感官体验一次又一次刷新。

2006 年 12 月 31 日

发售两个月后，在 2006 年的最后一天，索尼公布了日本地区的 PS3 销量：46 万台。

2007年

2007 年 1 月 8 日

索尼在美国国际消费电子大展（CES）2007 中宣布，发售不足三个月，PS3 在全球销量已超过 100 万台，提前超额完成了索尼所设定的目标。

2007 年 3 月 8 日

经过了精心的规划，在这一天，索尼公布了 PS3 特有的网上社交平台“HOME”。

PlayStation Home（以下简称 HOME）曾经带给 PS3 玩家无限的幻想。在我们的想象中，所有的 PS3 玩家都会住在一个虚拟社区，只要联上 HOME，就可以很方便地交流和联机。HOME 最早公布的时候还有陈列室这个功能，那时候 PS3 的奖杯还没出炉，关于借鉴 X360 的成就系统有好几套方案，其中听起来最带感的就是这个陈列室。以今天的语言来描述，那就是你拿到过的白金奖杯会以实体形态出现在陈列室中，这样每个来访者都会看到你的游戏成绩。此外索尼还计划为每个大作设计一个专门的世界，比如《生化危机 5》就是一个小村子，设计风格完全参照游戏，村中的居民就是正在线上的玩家。听起来如此的美好，但现实十分残酷，光是登入 HOME 就需要等待极长的时间。而且 HOME 也没有提供派对聊天功能，要想和自己的好友联系还得控制角色跑过去，而且你的好友未必会和你出现在同一个空间，用起来和直接用 PSN 短讯联系没什么区别。而且 HOME 在初期更新非常频繁，动辄几百 MB 的更新也足以让人丧失耐心。尽管索尼为 HOME 设计了不少活动，例如演唱会、TGS 会场等等，但没有好的网络功能支持，HOME 只能是一个华而不实的玩意儿。


■HOME社区


■大众高尔夫

2007 年 3 月 23 日

在日本、北美等主要市场上市后不到半年，PS3 按照原定计划，在这一天于欧洲、澳洲、中东和非洲地区上市。

2007 年 5 月 16 日

从日本地区上市日算起，经历半年多的努力，索尼宣布 PS3 在全球的出货量已经达到了 550 玩台。

2007 年 7 月 9 日

索尼宣布将 PlayStation 3 的 60 GB 版本在北美减价 100 美元，新售价为 499 美元，新型号 80 GB 版本 PlayStation 3 将会全面取代旧有 60 GB 型号。

2007 年 7 月 15 日

PS3 在日本地区的销量于这一天突破了 100 万，前后耗时尚不到一年。当天的实际销售数字是 101,492 台

2007 年 7 月 26 日

索尼当家运动休闲游戏《大众高尔夫 5》在日本发售。

《大高 5》是 PS3 第一款初具雏形的社区休闲游戏，清新的风格以及易于上手的玩法让它成为老少皆宜的娱乐方式，而这也正是索尼从 PS2 时代以来一直坚持的方向之一。本作能够同时吸引新老玩家的另一个原因在于，游戏中的技巧性很高，一定的挑战性保证了作品本身的耐玩度，再加上网络比赛的存在，足以谋杀我们大量的游戏时间。此外，《大高 5》还是后来为数不多的完全支持在 Home 中启动的游戏。借助对游戏启动的完全支持，用户可以使用高级选项在 Home 中设置一场多人游戏并邀请好友加入。

2007 年 8 月 28 日

索尼担任制作并发行的多人网络对战游戏《战鹰》发售。

PS3 发售初期并没有太多网战特别好玩的游戏，这一状况直到《战鹰》的出现才有所改变。《战鹰》支持 2 ~ 4 人分屏游戏，网络模式则最大支持 32 人同场竞技，可以说是一款彻头彻尾为了多人对战而生的游戏，从射击部分到各种载具，游戏所带来的与人同乐的体验是意想不到的。尽管在当时来说，《战鹰》或许只是一个不算完整的试验品，但独特的魅力令我们难忘。2012 年的续作《星际战鹰》完美继承了本作在网络对战方面的神髓，甚至还加入了对应单机的剧情模式。

2007 年 8 月 31 日

《龙穴》在北美发售。

由 Factor 5 开发的《龙穴》是一款专门为 PS3 打造的大作，发售前索尼为这款作品做足了宣传，游戏应用了六轴功能，让玩家能够更为直观地操作巨龙去飞行。可惜 Factor 5 虽然为本作打造了绚丽的画面，却缺乏在第一代 PS3 上开发游戏的经验和功力，游戏的操作大受批评，在著名游戏网站 GameSpot 上只得到了 4.5 分评价。不过，本作的失败为 PS3 日后许多采用六轴操作的作品提供了宝贵的经验，作为一部先行者式的作品，也为 PS3 的发展作出了贡献。

2007 年 9 月 12 日

《天剑》在北美发售。

《天剑》是 PS3 独占的一款以“女剑士”为主角的动作冒险游戏，宣传之初曾将游戏号称为女版《战神》。本作活用了 PS3 那压倒性的表现力，高质素的画面完美地展现了华丽的剑技和东方独特的世界观。尽管在流程、游戏性、关卡设计等方面都存在一定的问题，该作最终还是在全球卖出了 157 万份，可想而知游戏在动作部分的理念设计还是得了广大爱好者的赞同。



■天剑

2007 年 9 月 15 日

当天有日本的新闻报导称，索尼将以 1000 亿日元的价格把半导体生产线转让给东芝，至此从 PS3 核心处理器“Cell”的生产业务中全面退出。

2007 年 9 月 20 日

今天已经成为标配的“DualShock 3”手柄在这一天公布，除了内置六轴感应，还加入了震动功能。该款手柄预定于同年的 11 月在日本上市，其他的确则会在 2008 年的春季推出。同时，公布了一段时间的“HOME”宣布延期，将会在 2008 年的第一季上线。

2007 年 10 月 9 日

继四天前索尼宣布与欧洲地区发行 40GB 版本 PS3 后，在这一天，索尼宣布也会于日本级亚洲地区发行 40GB 版本 PS3，零售价为 39.980 日元，提供钢琴黑和陶瓷白两种颜色，发售日为 11 月 11 日，并且在当天会一同销售新版“DualShock 3”手柄，单独售价为 5,599 日元。

2007 年 10 月 18 日

索尼官网上发出了关于 PS3 核心处理器“Cell”与绘图芯片“RSX”生产新公司成立的公告，该公司将由索尼与东芝合资运营，同时索尼将会转让位于九州长崎的半导体生产基地中的设备给东芝，而作为合作伙伴，东芝将继续担当 PS3 核心处理器的供应商。至此，此前索尼退出“Cell”生产业务的传闻被完全证实。

2007 年 10 月 23 日

《审判之眼》在北美发售，日本版于两天后上市。

借用 Playstation Eye 设备，《审判之眼》实现了许多卡片游戏玩家梦寐以求，却一直只能靠动画或自己想象力脑内补完的事情，那就是亲眼看到用卡片召唤的怪兽用立体造型出现，并进行华丽的战斗。靠着这一特点，这款卡片对战游戏足以在游戏史上留下重要的一笔。

2007 年 10 月 25 日

索尼宣布截至 2007 年 9 月底，PlayStation 3 全球销量达 559 万部。

2007 年 11 月 19 日

《未知海域 德雷克的宝藏》在北美发售。

早在 PS 时期自己就是“《古惑狼》系列”的粉丝，在 PS2 时期顽皮狗凭借《杰克与达斯特》征服了我，之后的《杰克 2、3》抹杀了自己大量时间。当听说顽皮狗在 PS3 上打造了新的《未知海域》时多少有点惊讶，从原先卡通到真实风格的转变令我有些许诧异。结果游戏虽不及 2 代的惊世骇俗，但其出色的画面也绝对称得上是 PS3 早期的优秀代表作之一。



■未知海域



■龙穴

2007 年 12 月 13 日

作为正统续作发售前的铺垫，《GT 赛车 5 序章版》全球发售。

在 PS3 诞生的头两年，PS3 玩家一直都在呼唤那些在 PS2 时期威风八面的大作出来救场，其中最受人期待的就是《战神》和《GT 赛车》。素来以慢工出细活著称的山内一典虽然变不出《GT 赛车 5》，但做个序章版是他的拿手好戏。最早与玩家见面的序章版其实只能算是序章的序章，你只有一个赛道可开。但即使是这个版本也给玩家不少慰藉。我虽然不是什么赛车迷，但游戏中收录的赛道指南看了数十遍。这个赛道指南其实就是一段高清视频，但由于剪辑和配乐十分出彩，真是百看不厌。当然序章版给人的也不全是美好的印象，如今一想起那恐怖的更新我就不寒而栗。文件大、速度慢，还不能后台下载，这简直就是玩家的噩梦，基本上我身边的人都花了超过一周以上的时间来完成全部更新。幸好这个更新文件采用了分段下载，就算关机再开也能恢复部分进度，不然恐怕没多少人能够玩到更新后的版本了……

2008年

2008 年 1 月 10 日

因为生产技术的改进和玩家对于游戏机内置存储器容量要求的提高，索尼宣布 20GB 和 60GB 的 PS3 将在日本地区全面停产。

至今我仍认为 60GB 的 PS3 才是真正的 PS3。和后来的 PS3 相比，60GB PS3 拥有一个独特的功能，那就是能玩 PS2 游戏。对于像我这样有 80 来张 PS2 正版的人来说，一台能玩 PS2 游戏的 PS3 实在是无价之宝。而且用 PS3 来玩 PS2 游戏时画面会有加强，虽然对于大部分 3D 游戏效果不明显，但对于 2D 游戏十分有效，特别是对于像《战神 2》、《GT 赛车 4》这种本来就支持准高清显示的游戏。正是因为有这个功能，我至今还没有为 PS3 上那些所谓的 HD 重制游戏掏过一分钱。而且 60GB PS3 的质量十分过硬，我最近还在用我的 60GB PS3 打《2OG》，希望它能撑到明年的《末日余生》！

2008 年 3 月 6 日

一改风格的 SEGA 黑道题材“《如龙》系列”次世代新作《如龙 见参》在日本发售。

《如龙 见参》出的时候，本人还在大学里挣扎，因此一些发售前的情报没有跟进，连故事背景都没搞清楚，后来发现是古装扮相才当场傻眼……明白真相后，顿时觉得这种创意很别致。系列用原班主角来演绎发生于不同时代、不同人物身上的故事，玩起来别有一番风味。



■如龙 见参

2008 年 4 月 24 日

由 SEGA 制作的原创策略角色扮演游戏《战场的女武神》发售。

在本作之前，传统的日式游戏老玩家可能很难想象次世代的战旗游戏到底会是什么样，而 SEGA 给出了一个几乎完美的答案。《战场的女武神》就像是一场遥远却又动人的梦，水彩渲染的画面、欧罗巴风情的音乐还有无法不令人伤感的战争主题，美到足以令我们落泪。再也不会因策略游戏繁琐而重复的玩法而昏昏入睡，因为本作的射击部分完全实时进行；那些不习惯美式 FPS/TPS 的玩家，也会被游戏正统而清新的日式风格而陶醉。如果需要做一个比喻，那么《战场的女武神》就好比一首独一无二的叙事诗，在渐渐发黄的回忆中也依然会散发出治愈心灵的清香。



■战场的女武神

2008 年 6 月 12 日

小岛秀夫亲自操刀的 Konami 镇社之作《潜龙谍影 4 爱国者之枪》在全球发售。



即使时至今日再次重温《潜龙谍影 4 爱国者之枪》这部 PS3 早期作品，游戏体验也丝毫不显得过时，由这点足以可以想象当时游戏带给玩家的震撼。作为系列的第 4 部正统作品，游戏加入了诸如章鱼迷彩、威胁环等全新系统使游戏体验焕然一新。而作为卖点之一的剧情方面，系列的老面孔基本都在本作中登场，而且之前作品留下的谜团基本上都一一得到了解答。游戏当时同捆了在线游戏《潜龙谍影 在线》的游戏内容，吸引了众多玩家进行网上对战，这一在线服务一直持续到 2012 年 6 月 13 日关服为止。另外，《潜龙谍影 4 爱国者之枪》在 2012 年 8 月 6 日追加了奖杯补丁，一扫 4 年前的遗憾，玩家们也藉此纷纷重新重温本作，再次引发了本作的讨论热潮。



■潜龙谍影4 爱国者之枪

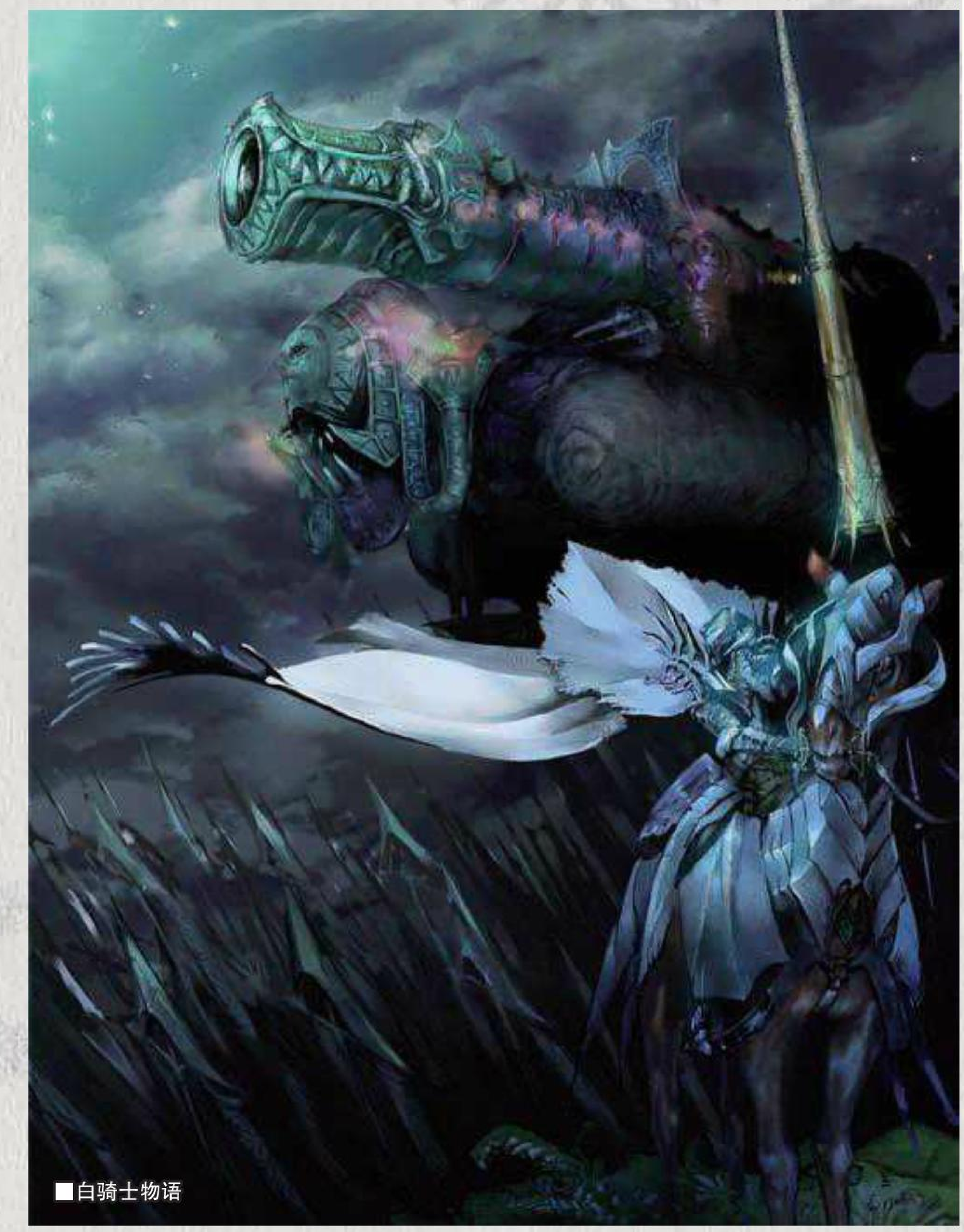
2008 年 7 月 2 日

PSN 下载游戏《超级星尘 HD》加入奖杯设定，PS3 奖杯系统自此正式与玩家见面。



奖杯是什么？客观来讲，它是制作者给玩家预设的挑战项目，是游戏的一种附加价值和虚拟奖励，它是一些符号、图标和数字。若为它赋予感情色彩，那么奖杯在一些人眼中可能是浮云，或什么都不是，但也可能从侧面体现玩家游戏水平以及对游戏的热爱程度，成为一部分玩家的个性化标签。在这四年多的时间里，奖杯系统或多或少改变着我们的游戏习惯，几乎每一位 PS3 玩家都经历过听到奖杯弹出音效时的惊喜，也经历过挑战难点奖杯失败时的懊恼，成功时的喜悦，取得白金奖杯时的成就感也是溢于言表。而这一个个酸甜苦辣的瞬间不仅被大脑所铭记，也被刻入了你的游戏列表，就如同可以随时翻看的相册。直到今天我还清晰记得，那是四年前的一个下午，我痴痴盯着《街霸Ⅳ》的白金图标，整整十分钟过去了，依然沉浸于兴奋之中，这是我的第一个白金，是我奖杯之旅的起点，是属于我的难忘瞬间……


■奖杯


■白骑士物语

2008 年 10 月 27 日

索尼的创意之作——《小小大星球》发售，中文版（包含中文字幕与中文语音）同步推出。



正如游戏中的宣传语“给想象力插上翅膀”，《小小大星球》对索尼来说更像是出售一个概念而并非一款单纯的游戏，相信很多玩家也是冲着这个和我一样在第一时间入手了游戏。与其说本作到处充满了纯真的乐趣，倒不如用天马行空的想象来形容会更加贴切一点，就像是一个属于所有人的童话。时刻让人觉得“轻飘飘”的物理引擎以及多人协力破除的机关让我们在不知不觉中释放生活的压力，只要愿意，我们还可以任性地创造一个完全由自己手工打造的冒险世界！当然，游戏的中文化使得它在国内玩家间的亲和度也非常高，全程中文语音的设定简直太叫人感动了！

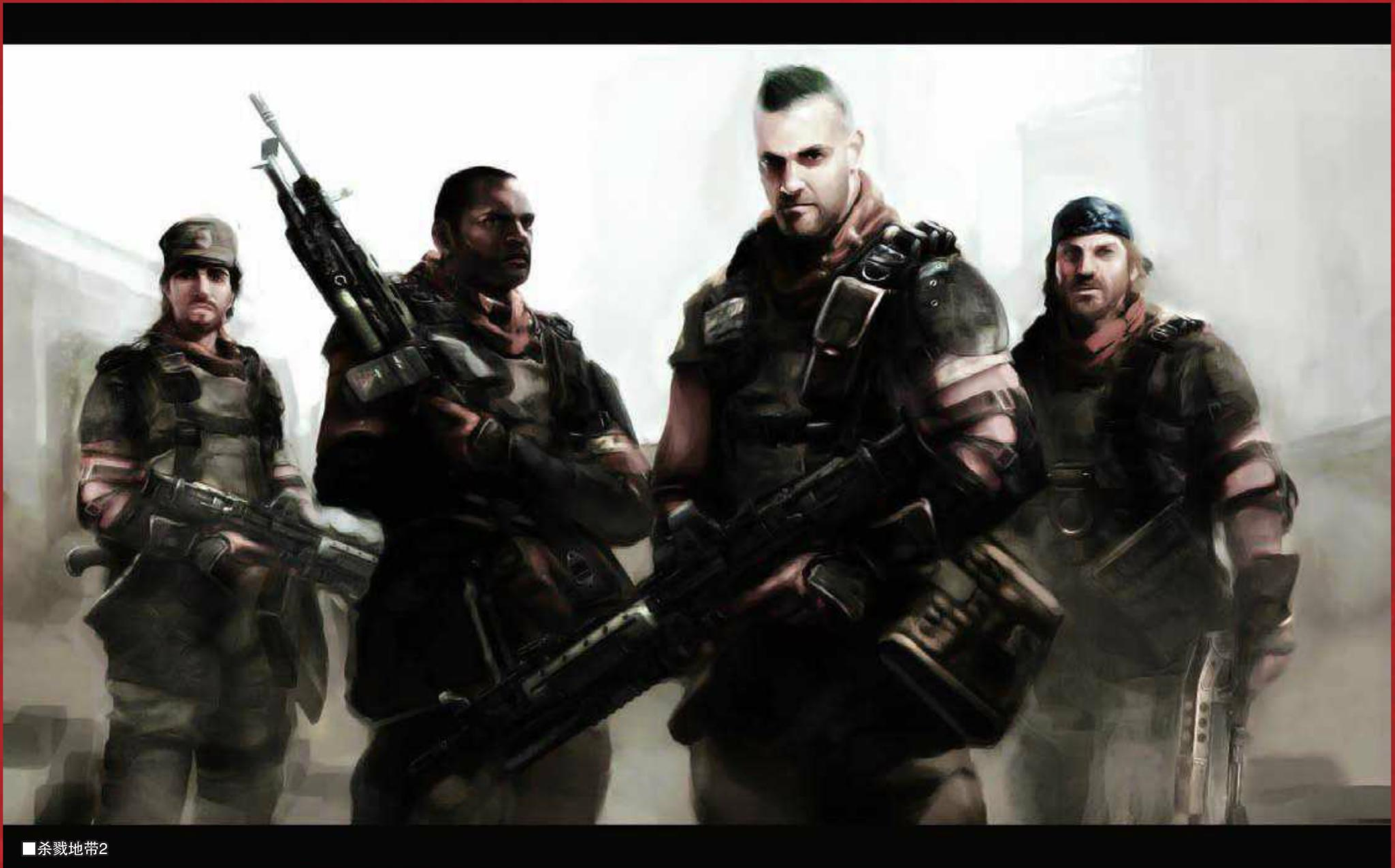
2008 年 12 月 25 日

Level-5 推出“王道日式 RPG”——《白骑士物语》。



《白骑士物语》毫无疑问是 PS3 上最杀时间的游戏，以本人为例，一二两作加起来打了近 2000 小时。光是 2009 年这一年，我花在 1 代上的时间就超过 720 小时，换句话说这一年中我比别人多个白骑士月（笑）。而且本人这个成绩并不算拔尖的，投入三四千小时是大有人在。能让人投入这么多时间，自然要归功于游戏的网络部分。《白骑士物语》的网络部分做得并不算好，甚至可以说很差，但它是 PS3 上第一个带网络要素的 RPG，而且具备了基本的网络要素。现在回想起来，我觉得玩《白骑士物语》的人都是在追求游戏的最本质。虽说为了一个并不出色的游戏投入几千小时听起来有些不可思议，但是一想到我们小时候能在魂斗罗三国志口袋妖怪上投入成百上千小时，这就能够理解了。套句已经过时的话来形容，那就是——哥玩的不是游戏，是寂寞。

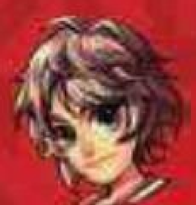
2009年



■杀戮地带2

2009 年 2 月

索尼第一方主视角射击大作《杀戮地带 2》发售。



PS2 上的《杀戮地带》第一作推出时，号称是《光环》杀手，不过由于机能的限制让本作的“战斗力”打了折扣。直到《杀戮地带 2》推出时，才让这个系列彻底打响了名号，同时在我心中留下了一个“海尔刚星人的烙印”。游戏在剧情编写等内容上称得上是 PS3 独占 FPS 游戏中最有分量的一款，在 FPS 市场中杀出了自己的风格。

2009 年 2 月 5 日

From Software 制作并发行的黑马作品《恶魔之魂》发售。



《恶魔之魂》是一款非常奇葩的游戏，制作组以想方设法搞死玩家为己任，游戏中处处存在着能害死玩家的陷阱，只有步步为营，从死亡中吸取教训，用尸体和经验堆出道路，方能迎来最终的胜利。刚接触此作时本人还为是个在校学生，也因为游戏的难度和各种 BUG 气得差点摔手柄，但在宿舍几名好友的共同帮助下终究还是攻克游戏，从新作《黑暗之魂》的销量来看，推出续作可以说是板上钉钉的事，让我们拭目以待吧。

2009 年 2 月 12 日

《花》通过 PSN 下载销售。



《花》给业界带来的，并不只是打破了北美 PSN 的下载记录，更多的是能够唤起不同和深层次情感、让人们可以以自己的方式来享受自我的精神治愈。一名从伊拉克回来的美国退伍老兵写信给制作人陈星汉，信中写道：老兵退伍后面临了融入社会的难题，面对亲人、朋友无法回到过去的状态，于是他把自己闷在家里玩游戏，希望能够找到释放。但大部分游戏是枪战类的打打杀杀，直到接触到了《花》，面对着那片绿色，他落泪了。如同当初的《云》和《流》一样来自世界各地爱好者的来信与感谢，它们不仅给予了制作人追逐梦想的动力，更向业界阐明了非商业化游戏也能成功的真谛。

2009 年 2 月 5 日

SEGA“《如龙》系列”正统续作《如龙 3》发售。



《如龙 3》的“出世”可以说承载着众多系列玩家的极大期待，经过了一部极其优秀的《如龙见参》过渡，系列正统续作也终于进入了次世代，意义非凡。在笔者看来，每次玩“《如龙》系列”就是一次“日本旅游 + 观赏一部剧情精彩复杂的电影”综合体验，本作凭借 PS3 的强劲机能以及和现实企业合作等大量细节的完善使这种体验达到了一个新的高度。冲绳蓝天大海沙滩闲适和东京的喧闹快节奏，两地独有的特色和环境都被表现得十分到位，体验过后让人非常向往去亲身实地走一走，而游戏剧情也与这两个场景的感觉结合得十分巧妙，冲绳部分体现温情偏多，东京部分则是系列传统的惊险错综，交叉呈现，巧妙结合。在最核心的“打架”方面，《如龙 3》相对前两作也是全面进化，无论是演出效果还是必杀技的丰富程度。打起来拳拳到肉，真正爽到了酣畅淋漓，配合诸如无缝进入战斗以及追逐战等细节，让玩家很期盼每一场战斗。最核心部分如此优秀，加上多如牛毛的分支任务以及丰富的小游戏，《如龙 3》当时足以当起集系列大成之评价。

2009 年 5 月 26 日
索尼原创动作游戏《无名英雄》发售。

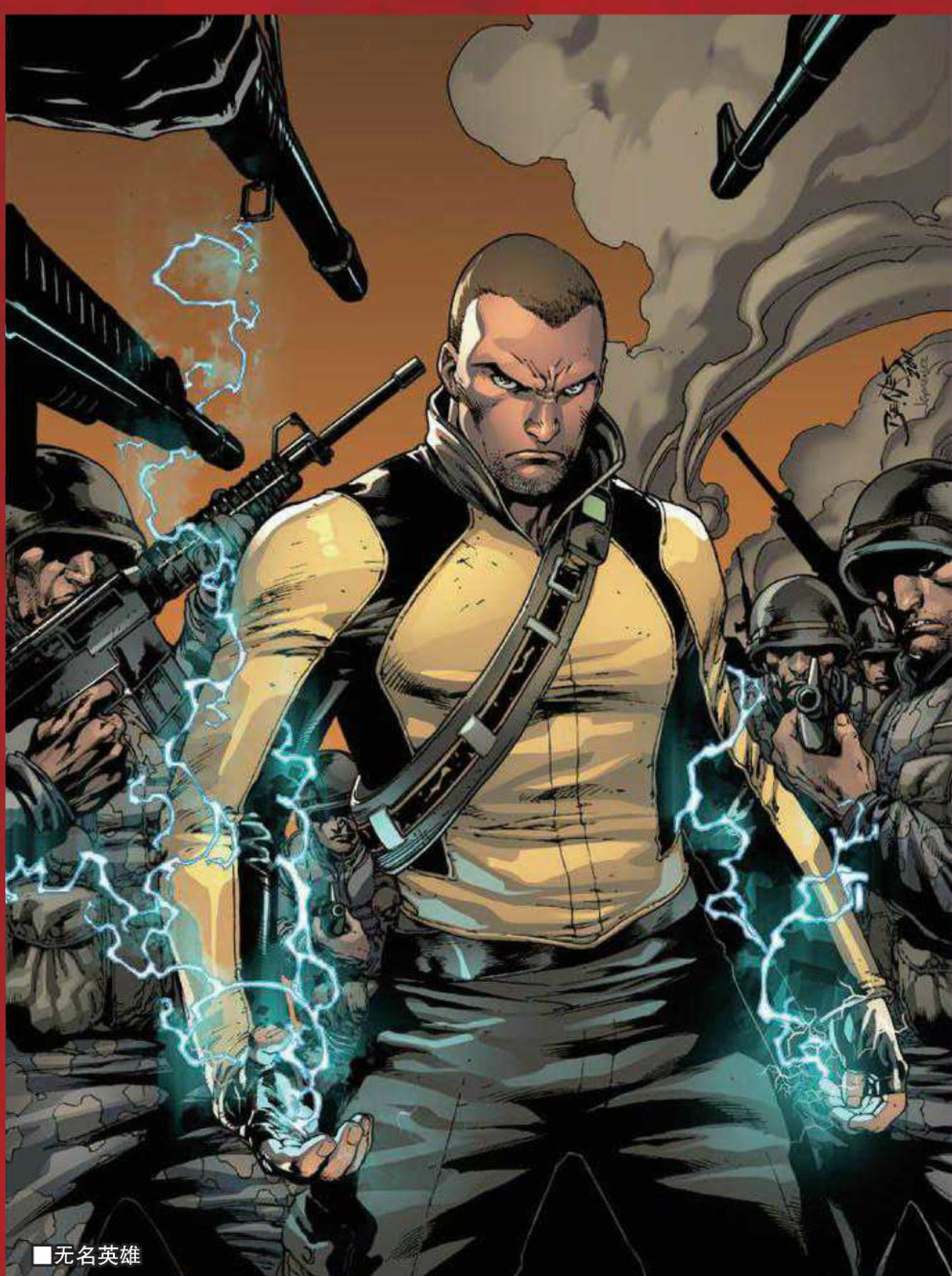
与《无名英雄》的结缘经历其实和“《未知海域》系列”类似,因制作组之前的“《狡狐大冒险》系列”而成为他们的死忠，Sucker Punch 这次同样放弃了卡通风格改走写实超能力英雄路线，并且故事更加黑暗，主角更是个看上去有些像反派的角色。超能力主角加上沙箱玩法让本作为人所津津乐道。游戏最后的剧情给了我足够的惊喜，同时对续作充满了期待。

2009 年 6 月 25 日
Gust《萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士》在日本发售。

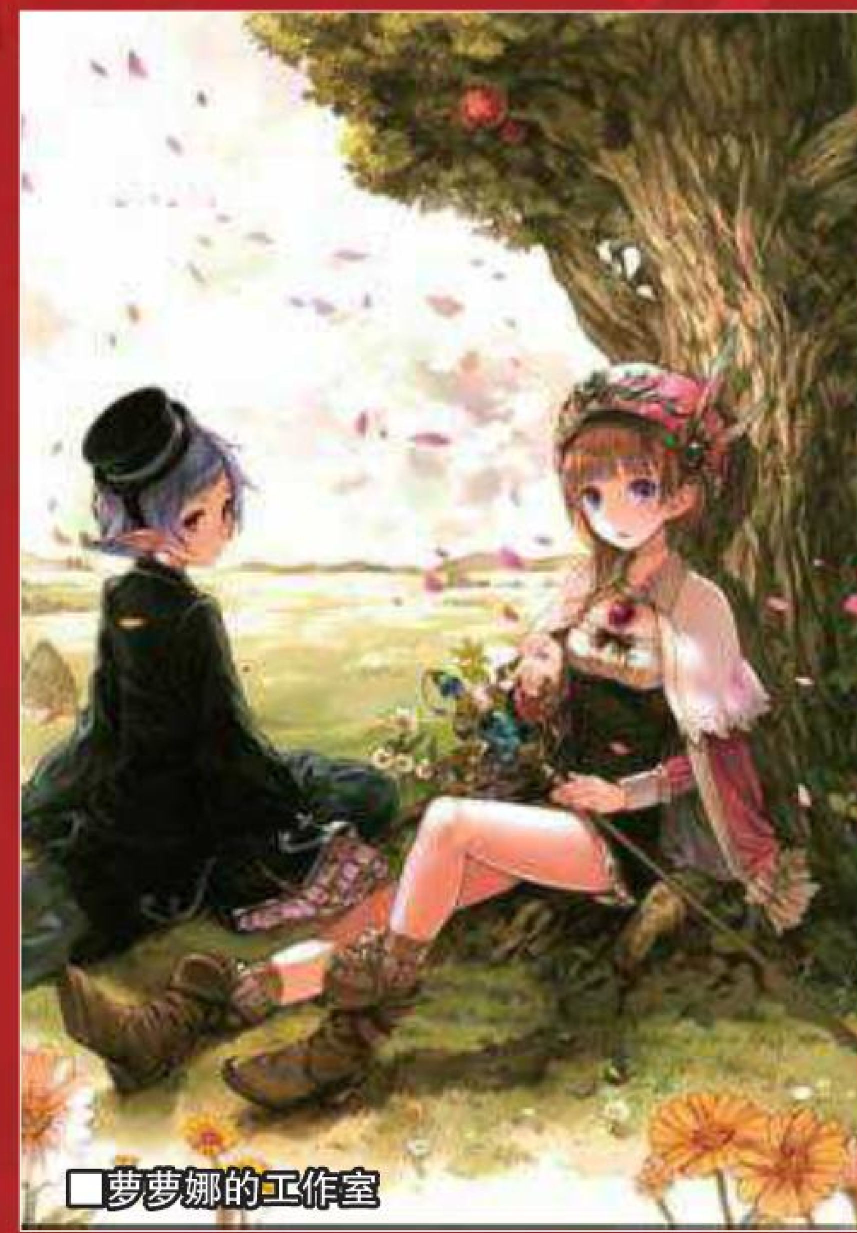
其实《特特莉的工作室》才是本人接触的第一款《工作室》,《萝萝娜》则是之后再进行补完。由于之前没有看新闻，导致上手时完全不知道自己该做什么，浪费大量时间才逐渐摸清门道。游戏的剧情是一大亮点，一个看似简单的故事，在平淡中透着温馨，在欢笑中夹杂泪水，着实让人回味无穷。在如今这个“车枪球”横行的时代，像本作这样能够让自己身心完全放松下来的游戏越来越少，玩起来别有一番乐趣。

2009 年 9 月 1 日
随着制作工艺的进步，在 PS3 上市即将满三年之际，索尼推出了新型号的 PS3，名为 PS3 slim，拥有更轻薄的造型和更时尚的外观，售价定为 29,980 日元。

这次新版本 PS3 发售对我而言有着特别的意义，因为我是亲临了香港首发会，并以第 51 位购买者的身分在 9 月 1 日的零点入手了 PS3 slim。从时区来看，香港是第一个步入 9 月 1 日的地区，因此我也应该是全球第 51 位购入 PS3 slim 的玩家吧，哈哈（其他非正规途径的不计算在内）。经历这次首发让我感受到了玩家们的狂热，前十位购买者都是从 8 月 30 日中午就开始在首发会场外排队了，而我在 31 日早上 10 点抵达会场时前面已经拍了 50 个人。现场并没有为玩家配备座椅，大家都只能站着或席地而坐，一等就是十几小时，中途还曾经下过一段时间的雨，可谓是相当辛苦（不过有 SHOWGIRL 来送伞也算是因祸得福?）。另外我还曾被香港索尼的员工采访，不过一想到自己那憔悴的模样，我实在没勇气去看转天的报纸啊……



■无名英雄



■萝萝娜的工作室



■PS3 slim

2009 年 10 月 13 日
《未知海域 2 纵横贼道》发售。

如果说这世界上错过某款游戏会令你觉得惋惜，那我认为《未知海域 2》肯定要算一个。小时候的我曾幻想能有一次《夺宝奇兵》般的冒险，结果这款游戏让我彻底圆了夺宝梦。整个游戏过程经常让我目瞪口呆、瞠目结舌。握着那支被手心汗水浸湿的手柄，那时候我才开始真正意识到，原来游戏界与好莱坞已经如此之近。

2009 年 11 月 17 日
PS3 平台第一款高清游戏合集《战神 高清收藏》发售。

高清合集，诞生于高清游戏时代的特殊产物，它让旧世界的遗产以更完美的姿态重现，而这一切的起点便源于《战神 高清收藏》。粉丝们等待《战神Ⅲ》发售的日子百无聊赖，没有接触过系列的新玩家也需要一个了解《战神》历史的渠道，于是圣莫尼卡工作室利用原先高解析度的开发资源，在一张蓝光光盘中收录《战神》前两代作品，以高清画面重塑经典，游戏的内容并没有实质的不同，只是追加了奖杯，定价也较为低廉。这种做法近乎零成本，但却满足了人们怀旧、收藏、重温、补课各方面的需要，也为厂商指出了一条资源再利用的新路。超过 225 万的意外销量，玩家与媒体的一致好评，引发了名作高清化的业界浪潮。虽说厂商们的目的免不了利益趋势，但这种“经典翻拍”对保存历史依然具有一定的积极作用，玩家不妨宽容以待。



■战神 高清收藏

2010年



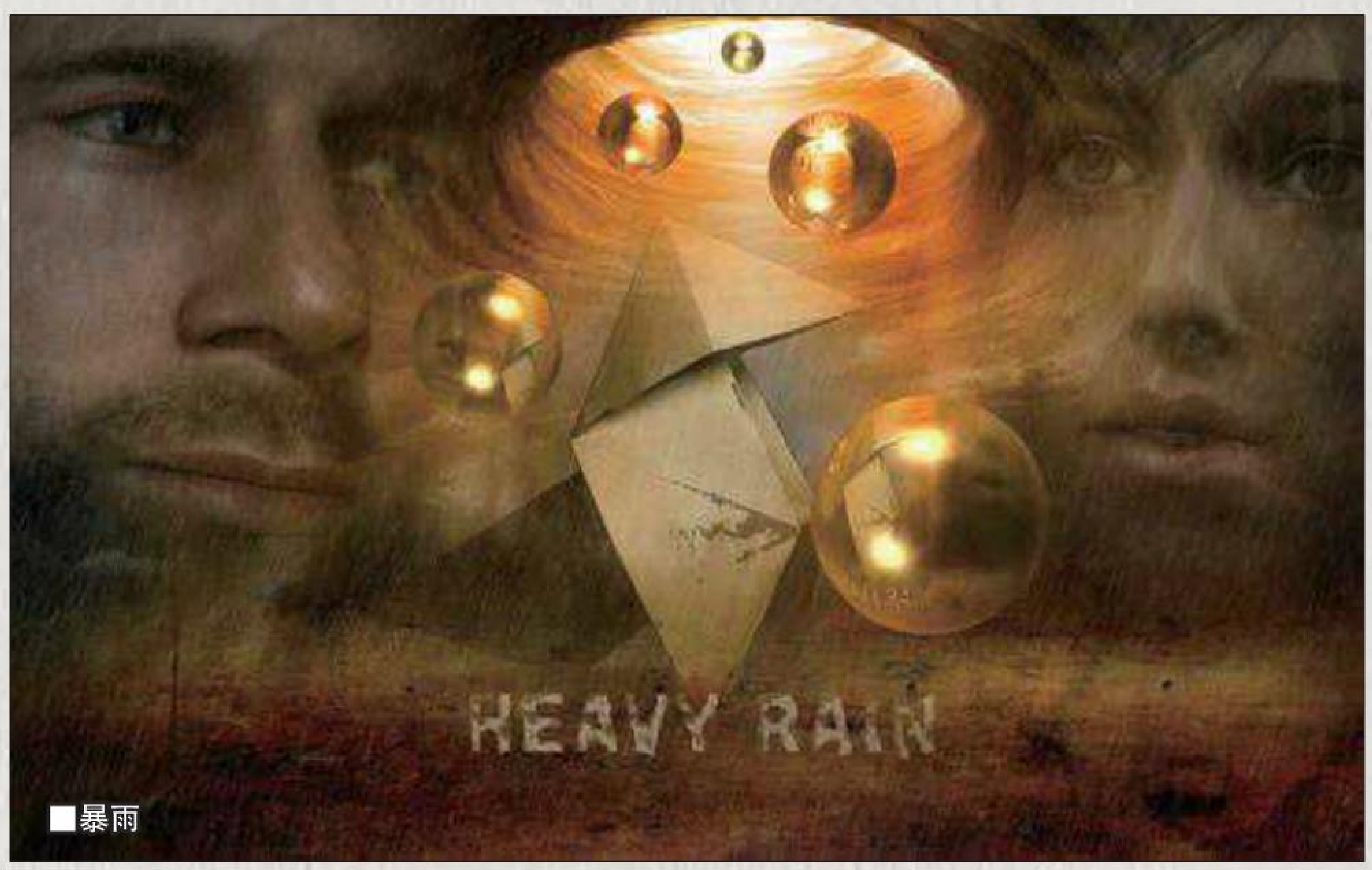
■战神Ⅲ

2010 年 2 月 18 日

《暴雨》发售。

雷伊
资深索饭

以前我们在形容一款视觉体验非常牛的游戏时，往往都会用“电影般的游戏”来形容，但是《暴雨》则有点不一样，它其实更像是一部融入了游戏元素的电影。栩栩如生的人物面部表情，娴熟的镜头运用贯穿了始终，配以恰到好处穿插其间的互动元素，在 2010 年初这款作品确实带给了玩家们一次充满悬念又不失感动的精彩游戏体验。《暴雨》的诞生既有 PS3 强劲的机能作为依托，也与制作团队打造精品游戏的觉悟是分不开的，它的成功也将制作人们对游戏视觉体验的追求又拉升到了一个新的档次，比如说后来 Take2 的《黑色洛城》在人物面部建模上便有着更为极致的追求。期待《暴雨》团队明年的新作《Beyond》再次为玩家们带来颠覆性的游戏体验！



■暴雨

2010 年 3 月 1 日

在 2000 年已经过去了 10 年后，PS3 却遭遇到了千年虫事件。在这一天，PS3 出现了大规模的死机现象，许多在 CECH-20xxA 和 CECH-20xxB 之前生产的旧型号 PS3 出现了故障，开机后，系统会自动把时间调整为 UTC 时间 1999 年 12 月 31 日，其他时区则会以此为基准进行变化，但更大的问题则在于此时主机无法登陆 PSN，并且在运行带有奖杯系统的游戏时会出现 8001050F 的错误码，前者使得 PS3 用户无法享受网络服务以及无法运行由 PSN 购入的游戏，后者则会令储存在主机内的游戏存档和奖杯消失。后经索尼确认，是旧机型内置的时间计算功能误把 2010 年判定为闰年，使得系统时间出现 2010 年 2 月 29 日这种不存在的日期，导致了系统混乱。

第二天，索尼宣布，只要时间到达 2010 年 3 月 2 日 0 时，该错误将会自动解除，其他时区的用户只需要按照该时间点加上时差就可以推导出恢复时间。至于奖杯消失的问题，可以在系统恢复正常后，通过再次运行相关的游戏光盘来重新获得，又或者按照官方公布的方法，在连接 PSN 的状态下进入“奖杯收藏”项目，按△键与服务器进行同步即可。

2010 年 3 月 16 日

《战神Ⅲ》发售。

这一天之前，我总是战战兢兢，刻意回避五花八门的资讯，生怕因剧透而严重影响一周目的至高体验。这一天

到来，我虔诚地紧握手柄，目不转睛，尽享酣畅淋漓的十小时。这一天，我看到万民敬畏的战神又一次站上奥林匹斯之巅，向自己的父亲与众神宣战，尽管复仇只能将一切归于混沌，无法让梦魇终结，但他依然义无反顾地走上这条不归路。这一天，我与数百万血脉贲张的玩家一同见证了一个伟大三部曲的落幕，一起为奎爷虐杀众神时的残暴所咂舌，为他拯救潘多拉时表现出的父爱所动容，也为他将希望洒向人间的壮举所震撼！“跳出三界外，不在五行中。”面目狰狞的奎托斯是游戏史上最另类的英雄，也是 PS3 平台最霸气的图腾。

2010 年 6 月 29 日

2010 年 6 月 29 日发布的 PS3 固件更新 3.40 加入“PlayStation Plus”付费服务功能，同时这一固件版本修复了时间错误的问题。

PSN+ 的推出意味着索尼终于也开始卖服务了。目前 PSN+ 用户最直观的特权体现是在卖场，免费游戏、试玩抢先、购买抢先、特别折扣都是 PSN+ 用户独享的。除此之外，特别重要的一点是索尼为 PSN+ 用户提供了线上储存空间，一些无法将存档拷到 U 盘等设备中的游戏存档支持线上储存，真正实现存档随“身”携带。



■PSN+



2010 年 8 月 1 日

第一款利用 PS3 内部漏洞开发出来的破解装置 PSJailbreak 出现，从此结束了 PS3 不破金身的神话。玩家可以利用此破解装置安装备份未授权的游戏，也可以在 PS3 进行自制软件的开发，但该破解装置只能支持 3.41 版系统，在此装置正式商业化后，索尼迅速发布了 3.50 版系统更新封堵了该装置运行。

说起以前还是学生党的时候，本人还是很期待 PS3 能够被破解的，对于手头资金不多的学生来说，破解意味着能用同一笔钱玩到更多的游戏。无奈天不遂人愿，直到大学毕业 PS3 还是坚挺如初。如今神机宣告破解，已经习惯使用各种在线 PSN 服务的本人却早没了破解的打算——虽然破解能玩更多的游戏，不过一旦联网也伴随着许多风险，还是慎重为妙。



■PS3破解者George Hotz

2010 年 9 月 15 日

PS3 体感周边 PS Move 在全球陆续发售。

色彩柔和的光球划破客厅的空气，留下一道残影，屏幕中的勇士也随即手起刀落……这是我在《运动冠军》中最带感的一幕，也是 MOVE 给我留下最初的体验。我喜欢 MOVE 的舒适手感、一比一的精准定位，还有那个柔软的光球，没事儿可以捏一捏解闷儿。不过我并不觉得 MOVE 的诞生目的是为了“用最保险的方式与对手争夺体感市场”。仅从 MOVE 的公布时机便不难发现，其作用更像是一个“搅局者”，牵制意味甚浓。索尼对 MOVE 的宣传基本上都是例行公事，看不到大手笔的广告投入，一线大作也绝不会把 MOVE 体感操作硬性捆绑，往往是与传统操作并存，仅仅是做为一种可供玩家选择的功能存在。虽说错过了体感成长的最佳时机，宣上方面有看似漫不经心，但 PS MOVE 还是仅用了两年时间便卖出了 1500 万套，跻身于最成功的游戏周边行列。

2010 年 11 月 24 日

《GT 赛车 5》发售。

《GT 赛车》（后简称《GT》）又名《跑车浪漫旅》，无论如何，我还是更喜欢这个港台译名，Gran Turismo，原为拉丁文，意为“伟大的旅行”，而《GT》之所以成为对喜欢车类游戏的玩家来说，最与众不同的一个系列，就是因为它从头到尾都贯彻这个理念，精细入微，又宏大如蓝天、戈壁、大海。当玩家沉浸在《GT》的世界中，他得到的不仅仅是在游戏中驾驶一辆汽车那么简单的游戏乐趣，他得到的，是整个“机车”的历史、现在和未来。从 PS 初代主机开始，《GT》便已经是索尼的看家之作、镇社之宝，而对于第三代主机 PS3，且从主机最初的曝光阶段开始，一直到今天，《GT》只降临一次——2010 年 11 月 24 日。

我还依稀记得当天的情形，因为身在祖国南方沿海城市，比邻香港，在首发当天拿到游戏，回到家安装，于是，这个存档一直保留到今天，一次次的更新，让数据容量增长到 15GB 以上。我只有一台 PS3，至少 30 张 PS3 游戏，机器是 40GB 老版，实际可用空间为 30GB 多一点，它占据 15G——一半的空间整整两年。其他游戏删了装，装了删，有时烦躁，在无奈中却也有一丝眷恋，就像自己的家人，永远有属于它的小小天地。不用多说，这是他陪伴我一路走来的证明。

最初，它是不能完全支持逻辑 G27 方向的，最初它读盘进入赛道要 3 分钟时间，最初的线上对战恶意撞车的家伙横行霸道。后来，它升级为 SPEC 2（规格 2），我们可以亲切地叫现在的它——一张光盘 +10GB 升级文档为 GT5-2，可能它有各种各种的缺陷，但是在这里我不会例举出其中的任何一点，因为只有用心玩过《GT》的人，才能真切记得，才会永生不忘它带给我们的精致与情节。

2002 年，在我表哥家的 24 寸彩色大电视前，我第一次玩《GT》系列——《GT3》。2012 年，我坐在北京四环外合租的房间中，单脚穿慢跑鞋，奔驰在纽堡林北赛道上，长长的直路上，我轻轻松开油门，右前方的纽堡林城堡永远都是一个小拇指甲大小，但是它会一直在那里。在这场长达 10 年的“浪漫旅”中，红蓝的主题色缓缓融入我的身体，慢慢混进我的血液，没有什么可以替代。



■GT赛车5

2011年

2011 年 4 月 20 日

PSN 出现未知异常，经调查后得知遭到黑客攻击，4 月 21 日索尼全面停止 PSN 服务并开始彻底排查问题，网络安全公司介入调查，7700 万用户的个人信息存在不同程度的泄漏可能；5 月 1 日，索尼总裁平井一夫召开记者发表会向媒体披露事件详情并作出正式道歉，同年 7 月 6 日为止，PSN 在全球范围内的服务陆续重新开放。

2011 年 4 月 21 下午至 7 月 6 日，PSN 被黑客攻击后残留的余波持续了接近三个月，期间 7700 万 PSN 用户信息被泄露，包含了 1000 多万个信用卡账户，涉及 57 个国家与地区，同时还有 2700 万个 Qriocity（索尼云音乐服务）账户遭到泄露。肇事者“匿名者组织”(Anonymous）中的黑客事后陆续被捕，但是事件所产生的最大影响在于 PSN 安全性所遭受到的挑战和质疑。某种程度上，这一事件或许也是促成 PSN 进入 SEN 时代的原因之一。因为黑客纷纷被带上法庭，索尼打击黑客的手段算是略见成效，但在加强 PSN 安全性方面的工作则仍然任重而道远。

2011 年 9 月 8 日

第一款 PS3 独占的原创“传说”作品《无尽传说》发售。

经历了两部追加新要素移植的《传说》后，PS3 终于迎来了第一款独占的“《传说》系列”新作。而同时作为系列 15 周年纪念作的《无尽传说》给我们带来的变化更是眼前一亮，故事以独特的双主人公视点展开，讲述人类和精灵之间争取互相共存的故事。“共鸣模式”的加入使得战斗系统更加出彩。本作一年后还发售了续篇作品《无尽传说 2》，获得一致好评。

2011 年 9 月 22 日

《ICO& 汪达与巨像 高清合集》发售。

PS3 发售之后，各大厂商除了源源不断地推出新作之外，还发现了另一条生财之道，就是将曾经的经典游戏高清重制到 PS3 平台再捞一笔。这称得上是稳赚不赔的买卖，一是重制本身成本较低，二是喜爱该游戏的老玩家基本都是买账，三是未玩过游戏但对其有所耳闻的新玩家也会来尝试。当然，同样是高清重制，也是有诚意区分的，有些 HD 版一看就知道是来划水的，但有些则非常厚道，《ICO& 汪达与巨像 高清合集》就是其中之一。无论是骑马奔驰于旷野、翻腾于巨像身上，还是牵着少女的手奔跑在寂静的古堡，高清后的画面都会带给玩家一种熟悉而又全新的感动。

2011 年 10 月 28 日

《未知海域 3 德雷克的诡计》在全球发售。

和死党们打游戏时，总会听到她们在我耳边叫嚷：“快把你那个戒指手柄拿出来！”不过很可惜，那显然是放在柜子里供着不会用的，再说了，就算我要用也不能给这群拆手柄的家伙（白眼状)。每逢佳节我都会拿“《未知海域》系列”出来展示，三代里秀得最多的就是沙漠和飞机的部分。期待着顽皮狗能继续努力来进行艰难地自我超越，或者起码要打个平手。



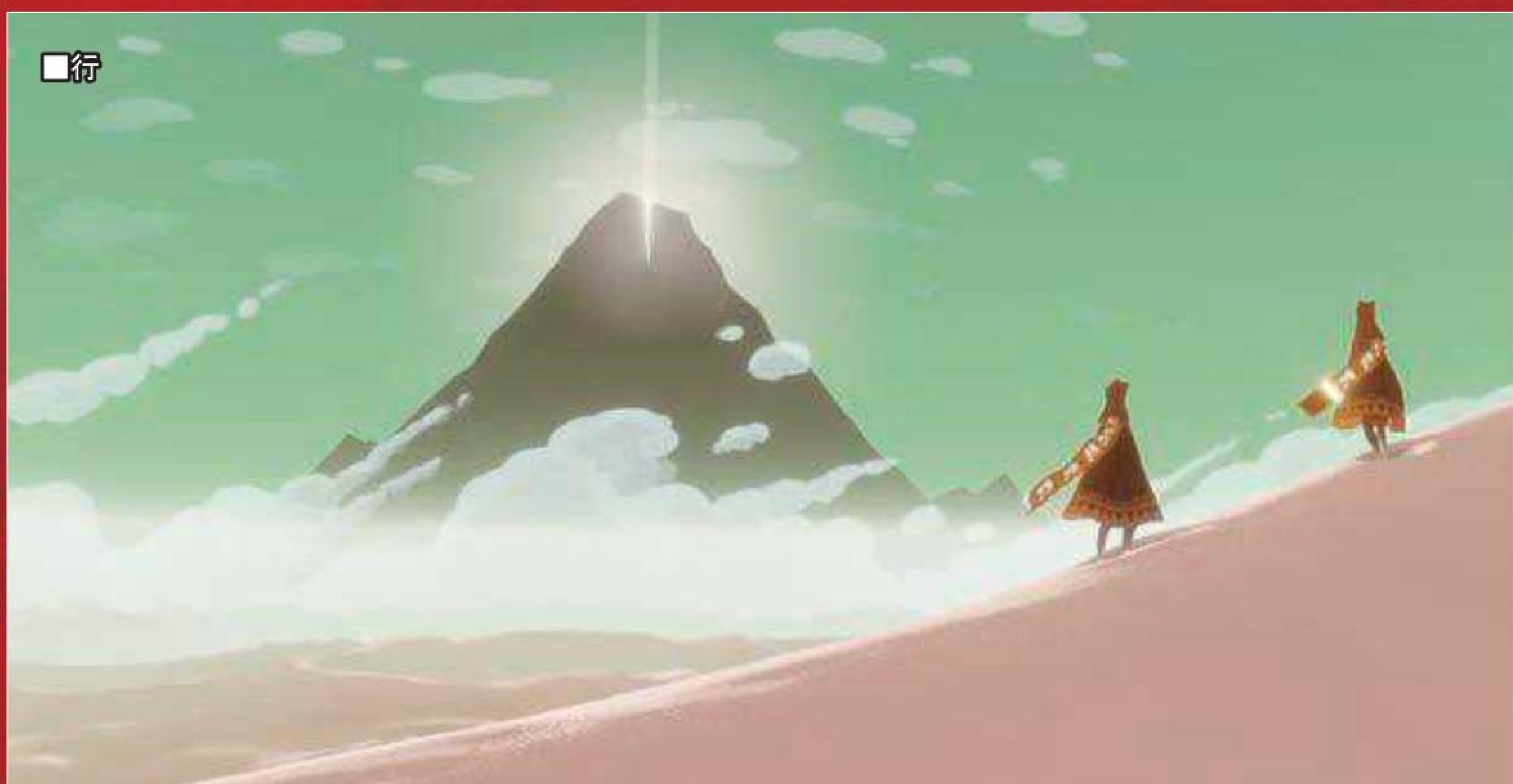
■未知海域3


■无尽传说

2012年



■PS3新机型CECH-4000


■行



■PS3 六周年

2012 年 3 月 13 日

华人游戏制作人陈星汉作品《行》在 PSN 网络商店发售。

战区观察猿 资深索饭

旅人缘何启程，归途却是何方，无人能知。行走中的意义，寻找或又迷失，心情谁了？《行》是一则关于你的精妙寓言。追求憧憬的未来。一路上将体会辉煌，经历迷失。在浮沉中理解，发现久违的自我。于轮回中升华，唤起尘封的感动，与整个世界共鸣。相随而行的伴侣。沿途中鸣叫的歌声，喜怒哀乐。从相遇到相知，明白真实的情感。以简约而悠扬，唱出愉悦与真诚，将心动时刻分享。《行》是自由开放的，如同你一样。

每一章故事，每一段感情，每一个人，会否宛若其中寓言的一般，值得感悟与深思，最终全在于你。当这段旅途告一段落，愿《行》能同样化身为各位人生体验中一段珍藏的记忆。

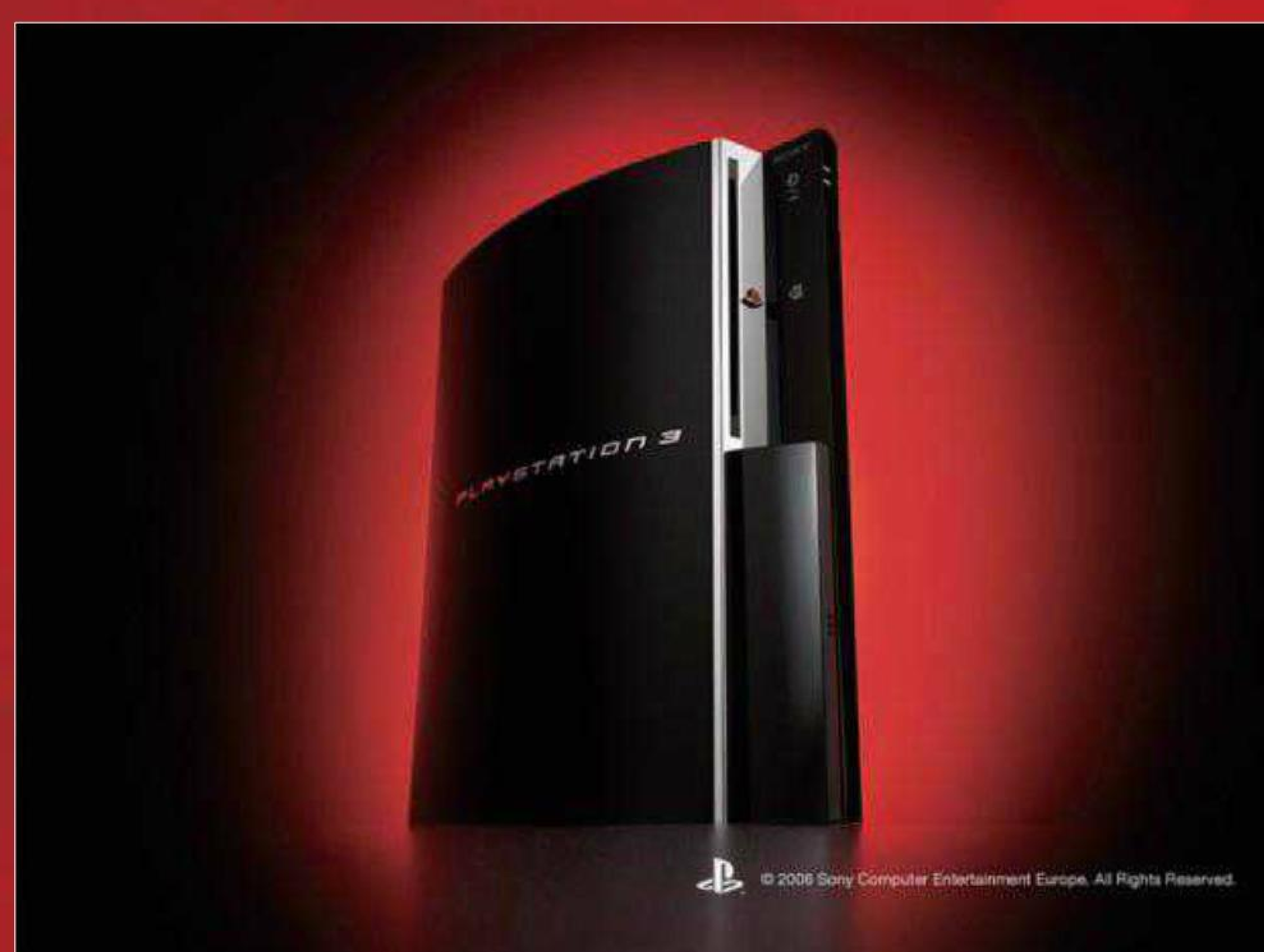
六段音速 资深索饭

6 年前的春天，深圳。当我用近 2 个月的工资买下这台 60GB 版 PS3 时，不曾想过它会伴我度过人生中最难忘的一段时光。6 年并不长，此间的经历却比过去 20 多年还丰富。在这 6 年里我参加了 2 届 E3 和 6 届 TGS，搬了至少 8 次家，写了几十万字的稿子和无以计数的新闻。6 年不算短，但我只做过一份工作。虽然没爬上值得夸耀的职位，但也未曾感到过自卑，毕竟在如今跳槽跟马里奥跳水管般频繁的年代，能专注于一项事业本身就足以令人自豪。正是这台 PS3 陪我度过了这 6 年激情岁月，当三红席卷全球令无数玩家好手竞折腰，她始终屹立不倒；在对手的"次世代"主机也开始吹嘘性能，她依然默默奉献。6 年后的冬天，杭州，黑色钢琴漆外壳和蜘蛛侠字体 LOGO 在灯光下闪亮如新，我按下电源，伴着悦耳的启动音，一瞬间，恍若昨日重现，但那份亲切依旧真实。

2012 年 10 月 4 日

更加轻薄的 PS3 新机型 CECH-4000 系列 (250GB/500GB) 发售。

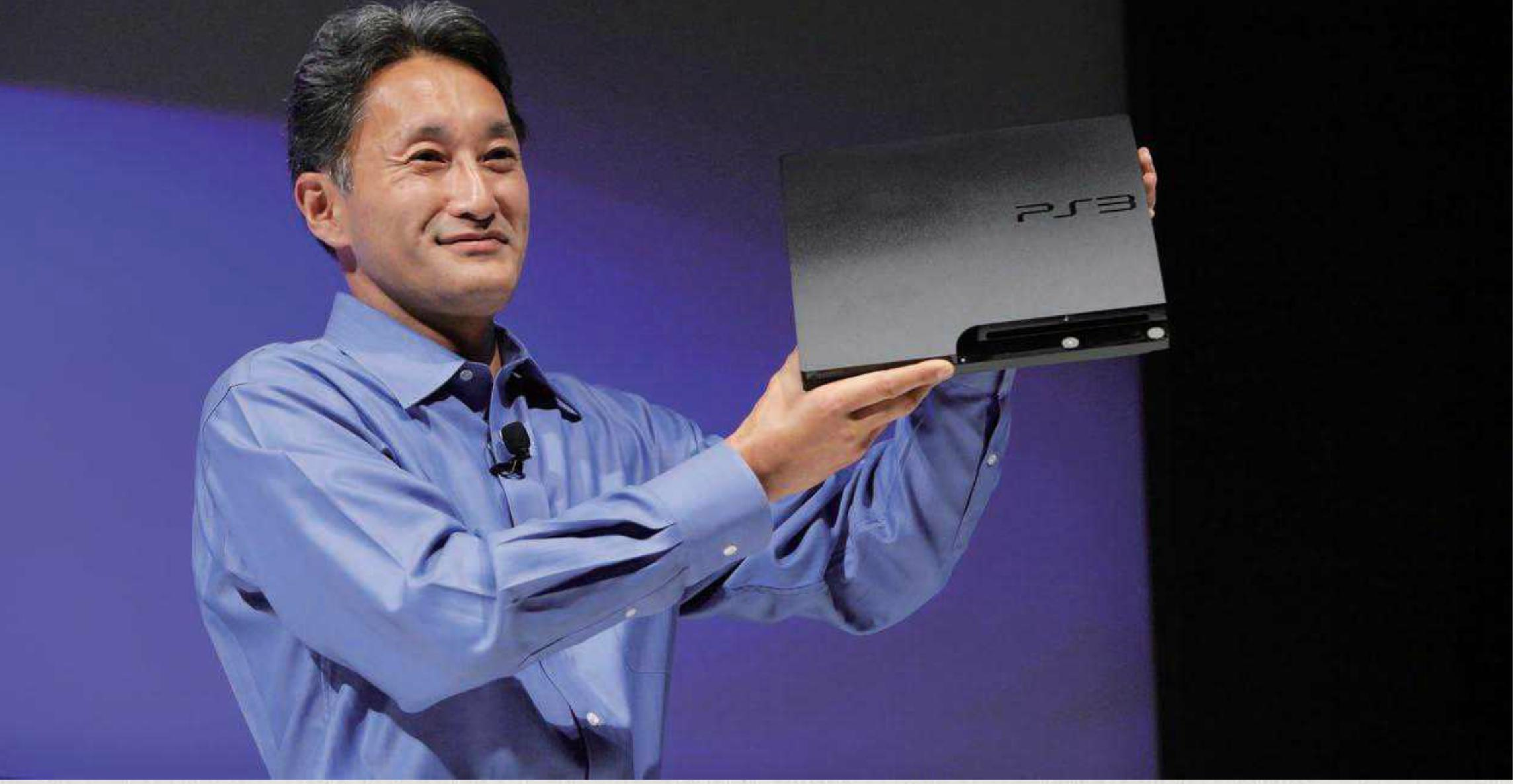
随着生产工艺的逐渐成熟，轻量化是大部分主机都会经历的过程。PS3 也不例外，厚重的老型号 PS3 用三年时间变化成 PS3 Slim 已经称得上是令人惊讶了。如今三年又过去了，索尼将更加轻薄的 PS3 CECH-4000 系列公开到世人眼前，它的体积和重量比 PS3 slim 缩减了近 25%。吸入式光驱取消改为了经典的掀盖式多少有点失望，但内置硬盘容量提升至 250GB 和 500GB 无疑是更进一步的突破，为目前游戏推出 DLC 的趋势，以及媒体安装、数字版游戏的普及提供了更踏实的基础。



2012 年 11 月 16 日

PlayStation 3 主机即将迎来发售 6 周年纪念日之时，索尼公司宣布 PS3 主机销量已经突破 7000 万台，索尼公司也表示，2010 年发售的 Move Motion 体感设备也已经达到了 1500 万台销量。

PS3，未完待续……



救赎之路

六年前的11月30日，索尼I的一则声明引起业界震动——从即日起，久多良木健将从社长“晋升”为会长，索尼A总裁平井一夫接任索尼I集团社长之位。了解日本企业界的人都知道，从社长到会长的角色转换是最高层内退的常见手段，索尼I此番声明无异于宣告久多良木健独裁时代的结束。果然在半年后，已无实权的久多良木健自动请辞。在索尼I财年巨亏逾2000亿日元的大灾难中，“PlayStation之父”凄然而去。他亲手创造了这个帝国，也亲手将其毁于一旦。

六年后，在久多良木健留下的废墟里，继任者平井一夫、吉田修平等人建造了一个新的国度。昔日吞食天地的霸气不复存在，但这个新国度尽一切可能保住了PlayStation的遗产。索尼I从2010财年开始扭亏为盈，PS3六周年之时全球出货量突破7000万，照其十年生命周期的战略规划，最终也许会实现1亿台的出货目标。

文 Lancer 编 星夜

软件本位

2001～2005财年，索尼共为索尼集团贡献3000多亿日元的纯利润。原本利润额可以更多，但久多良木健将数量可观的预算用于一个凝聚其梦想的伟大计划——CELL处理器！久多良木健为索尼数字化转型勾勒的宏伟蓝图建立于“CELL、蓝光、PS3”的三位一体，其中CELL居于首位。久多良木健将其视为网络时代的细胞，他相信未来的所有网络设备都将搭载CELL，掌握这一核心技术的索尼将掌握网络时代的命脉。但这总投资高达50亿美元的宏伟计划注定了PS3的灾难。

久多良木健早在十几年前就预测未来是网络的世界，是多核处理器的天下。但失之毫厘、谬以千里。在游戏业界常年独孤求败的状态让他误以为索尼可以在自己并不熟悉的芯片领域创造技术革命，以超越常识的全新芯片技术打败英特尔、AMD等巨头。在英特尔的双核处理器尚未成熟之时，久多良木健大胆推行有8个APU的CELL处理器，结果不仅芯片生产成本飙升，更成为游戏程序员们的噩梦。而蓝光光驱加剧了PS3的成本压力，形成又一个产能瓶颈，为PS3首发大混乱埋下祸根。



▲如果不是索尼支持原创的积极态度，也许不会诞生《暴雨》这种独特韵味的杰作。

CELL与蓝光这两座大山压垮了PS3。如果PS3与X360一样沿用DVD、使用成熟的芯片技术，PS3决不至于丢失霸主宝座。久多良木健就像十几年前固执坚持卡带媒介的山内溥一样，因为自大、不顾第三方感受而遭到集体排斥，让对手有机可趁。于是任天堂经历过的一切在索尼身上重演，昔日忠诚的第三方纷纷叛逃，《鬼泣4》叛逃、彼得·摩尔的《GTAIV》刺青、和田洋一拍肩事件、《铁拳6》跨平台……PlayStation的软件优势在这连番的打击中不断削弱，连续两代亿级主机积累的游戏财富消失殆尽。

自PS3发售后的4年时间里，索尼总计净亏损逾4700亿日元，不仅败光了PS2时代创造的所有财富，还加剧了索尼集团的衰退。索尼的游戏主机市场占有率从PS2时代的七成以上降到不足三成。这一切从久多良木健决定背负蓝光与CELL之日开始便已决定，他留给后人的只剩一条救赎之路。平井一夫只能在PS3生产成本高、游戏开发难度大、第三方人心涣散的前提下尽可能降低损失。

平井一夫上台后做的第一件事是让软件开发人员加入硬件研发团

队，避免今后新主机重蹈PS3覆辙，背离游戏开发者的需求。久多良木健时代的“硬件本位制”转为“软件本位制”，游戏开发部门被剥离成为“索尼全球工作室”，拥有相对独立的经营权。此举大大提高了PS3的游戏项目投放效率。过去第一方和第三方的3A级独占大作必须经过久多良木健审批方可投放，不少第三方游戏因久多良木健的不理不睬而从原定的PS3独占改为跨平台。索尼全球工作室成立之后，日本、美国和欧洲的开发团队资源更好地进行整合，实现技术共享和项目互助，第一方游戏开发实力大大增强。

PS3恶劣的游戏开发环境吓退了第三方，却让第一方开发团队在高难度的磨练之中爆发出惊人的潜能。

为挖掘PS3潜能，提高游戏开发效率，索尼全球工作室成立了ICE Team等核心技术团队，以顽皮狗工作室的技术团队为主力，开发了一系列PS3专用游戏开发工具。索尼的第一方游戏不断挑战PS3的机能极限，技术力突飞猛进。索尼倡导原创的游戏制作理念也令人敬佩。微软与索尼游戏软件策略的本质区别在于前者重续作而后者重原创。对名作续集的饥渴彰显了微软急功近利的软件策略。从X360计划启动之日起，微软软件评估部门就锁定早已声名在外的游戏系列，投入大量资本收买续作，而对原创游戏则冷眼相待，除《战争机器》、《求生之路》等出自名门的大作之外，绝大多数原创游戏难以获得微软的援助。而索尼积极扶持原创游戏，顽皮狗、Insomniac和Sucker Punch这三大爱将都为PS3打造了原创系列。索尼还推出独立开发商扶持计划，为陈星汉等独立游戏开发者提供了展示才华的舞台。许多新类型游戏也因为索尼大胆的原创扶持政策而得以实现。Quantic Dream的《暴雨》就是必定会被微软软件评估部门枪毙的另类游戏项目。这些风格各异、题材多样的异色之作为PS3增添了艺术气息，与终日车枪球的X360相比形成了自己独特的气质，为续作当道、同质化严重的游戏业界注入了新鲜血液，成为PS3不可取代的特殊价值。

在商业层面，丢掉了江山、亏掉了4700亿日元的PS3是索尼的灾难，但索尼并未让支持他的玩家们受到任何损失。索尼损失了多个独占大作，但玩家仍能玩到大部分第三方游戏。从独占到跨平台，与玩家的利益无关。PS3发售6年，共发行游戏3590款，总销量5.95亿套。其中90分以上游戏已有35款，而PS2的十年历史中90分以上游戏不过49款。PS3的百万级游戏近160款，其中第一方独占游戏就多达26款。在平井一夫的带领下，软件本位制的索尼正不断以优质游戏赎回PS3硬件犯下的错。

网络革命

积极发展原创游戏与网络服务的开放性是PS3对业界最大的正面意义。

X360的市场份额提高后，微软网络霸权主义的狼子野心昭然若揭。与倡导开源的谷歌不同，微软始终希望将其操作系统的霸权地位带到网络时代。Xbox LIVE从一开始就规划为微软完全掌控的封闭式网络平台，一切规则由微软制定，微软吃肉，第三方只能啃些骨头渣。Xbox时因其市场占有率太低，尚有EA等与微软公然叫板，最终迫使其修改规则。但进入X360时代后，即使挟《COD》之威的Activision也无法分得Xbox LIVE的半分服务费。且与微软利益存在任何冲突的第三方服务都无法进驻Xbox LIVE，以致忠臣Valve成为坚决的反微软分子，并加强与索尼的合作以示威。网络霸权正成为微软的一颗定时炸弹，随时可能使其与第三方的关系全面交恶。

开放性的PSN成为第三方与微软网络霸权相抗争的有力依靠。2008年初，退休后的久多良木健罕见地接受了媒体的采访，他说：“我已经有PlayStation 4、5、6的构想，他们将会融入网络！”前索尼全球工作室总裁菲尔·哈里森也曾说过：“如果PS4还有物理光驱，我将会感到非常惊讶！”索尼的长远目标是将PlayStation变成一个网络平台，在这一点上，微软与索尼殊途同归。而在实现手段上，索尼的方式更接近于谷歌，通过免费以及对第三方的宽松限制迅速扩大规模。到2012年3月，PSN账号数已超过9000万，早已成为索尼集团历史上最成功的网络服务。比起松下、夏普等在网络时代步履蹒跚的日本电器业巨头，索尼总算靠PSN而站稳一席之地。平井一夫更借此青云直上，成为索尼历史上最年轻的CEO。



与所有的开放型服务一样，PSN的用户体验与封闭式的Xbox LIVE相比还有所差距，索尼的网络实力毕竟无法与微软相提并论。但谦恭与开放的态度会使其获得更多第三方的支持。PSN高增长率的盈利性也令人欣慰。2010财年，PSN营收达8亿美元，增长率超过70%。之后PSN+推出，PSN开始出现净利润，并成为索尼扭亏为盈的关键原因之一。在某些方面，PSN用户比Xbox LIVE更具消费力。据统计，15%的PS3用户付费下载数字内容，而X360的比例只有11%。PS3是Netflix在线电影点播服务最活跃的平台，用户数量超过X360，点播总时长甚至超过PC。在PSN的强劲推动下，2011财年索尼实现350亿日元的净利润，结束了连续4年的巨额赤字。在2011年的索尼集团大规模结构重组中，游戏事业被定为重点发展的三大主力之一。一切仿佛回到了十年前，回到了SONY SHOCK爆发之时。因整个日本电器业的行业危机，索尼正落入万丈深渊，信用评级被惠誉连降三级，堕为垃圾级。而开始进入盈利期的索尼再次担负起拯救索尼于水火之中的使命。

PS3发售后，面对土崩瓦解的PlayStation帝国，不少分析家做出“未来是微软与任天堂之争，索尼将远远落后”的判断。如今Wii最先退出了历史舞台，虽然Wii的装机量最高，但以软硬件总销售额计远不如PS3和X360。Wii发售4年后软件供应就进入干涸阶段。除去近2亿套的主机同捆游戏之后，Wii实际累计软件销量仅与PS3相当，其中90分以上游戏仅11款。Wii的高销量低口碑实际上是在透支任天堂的未来，给玩家造成的不信任感将影响今后Wii U的发展。

PS3与X360之间也难言胜负。X360在美国的显著优势以及跨平台大作X360版的主力地位一直给人以“X360遥遥领先”的错觉，实际上人们忽略了欧洲、日本和一些二三线市场。PS3在欧洲销量一直大幅领先于X360，足球类游戏向来是PS3版远高于X360版。从2009年开始PS3的全球销量已全面超越X360，二者之间的累计销量差距在不断缩小，目前X360累计销量仅比PS3多190万台。按目前PS3全球销量的领先幅度计算，到2013年底PS3累计销量可能超过X360。

时下业界盛传PS4将于2013年底或2014年初发售，人们担心投放新主机的巨额投入会拖垮好不容易出现盈利的索尼，PS3的十年计划也将泡汤。其实已贯彻软件本位制的索尼断不会重走PS3的老路，PS4必然使用成熟的现成技术，在确保合理成本的前提下制定主机规格。PS3也不会在PS4上市后游戏阵容迅速枯竭。当前索尼第一方手中还有多个PS3原创大作项目，《末日余生》、《Beyond》、《最后的守护者》等都是大投入的新类型作品，如此旺盛的创作力证明PS3仍处盛年，而无衰落迹象。而第三方为确保游戏销量，至少会在次世代主机发售后三年内兼顾旧主机，即次世代大作将普遍拥有PS3/X360移植版。最终PS3游戏销量突破10亿套并非痴人说梦。

PS3的6年救赎之路走得艰辛而有力。也许那4700亿日元的损失永远也追不回，但历经此劫之后，以游戏为本的核心理念将更深刻地融于PlayStation的血液之中。



Vol.1

栏目主持
胜负师

达人来了

BIG GUN IS COMING

一直想开一个这样的栏目，其内容介绍的是中国本土的游戏达人，其形式能够不拘一格，不仅仅是一些程式化的问答，若是能有一定深度，有更多的心得分享，令其具备一些实用价值，会是最为理想的状态。更重要的是，达人们的坚持、探索、百折不挠以及对游戏的热爱，能为玩家群体注入正能量，带来更多积极正面的影响。他们是一群普通人，不需要偶像般的膜拜，只需要一点点的认同与欣赏。于是，“达人来了”来了，虽然它是一个不定期的栏目，但请和我一同期待着更多达人的到来！

不走寻常路

“极限堂”邪道最速达人KY

喜欢“热血最强”栏目的读者对KY这个名字不会陌生，他是我们的老朋友了，数年间共有十几部作品被“热血最强”收录，虽然算不得高产，但是作品类型丰富，涉猎面广，也诞生了多部精品。

近年来KY专注于对“邪道最速”课题的研究，他的《战神》系列全程邪道最速”极限影像因挑战性、观赏性俱佳而广受好评，同时也成为了他的代表作品。

经过了一段时间的酝酿，KY终于又有新作问世，《恶魔城 暗影之王》二周目全程邪道最速”有着不亚于《战神》邪道的奇思妙想，相信会给各位玩家带来新的震撼，大家可以在本期的光盘中看到这一力作。接下来就让我们一起认识一下这位神秘的邪道达人。

KY热血最强作品列表

《神之手》二周目全程无伤最速	《猎天使魔女》最高难度全BOSS战紫月评价
《Shinobi 忍》EX关卡邪道最速	《战神》全程无伤邪道最速
《N+》PSP版全金币收集最速精选	《战神Ⅱ》全程邪道最速
《终极地带 引导亡灵之神 特别版》最高难度全BOSS无伤最速	《战神 奥林匹斯之链》二周目全程邪道最速
《忍者龙剑传Σ2》新增BOSS超忍难度无伤演示	《战神Ⅲ》全程邪道最速
《猎天使魔女》全任务无伤演示	《战神Ⅲ》全程邪道最速加强版
	《恶魔城 暗影之王》二周目全程邪道最速

胜：KY你好，向大伙简单介绍一下自己吧！

KY：哟，我是“极限堂攻略组”的KY，全名是KY-KISKE，拥有黑色小本本的同学请不要把我的名字写在上面，谢谢！

胜：你的ID挺有特点，有什么说法吗？

KY：出自格斗游戏《罪恶装备》里面的人物，KY是我最喜欢使用的角色，于是直接用了。

胜：要不再向大家简单介绍一下“极限堂攻略组”吧，虽然这个旗号在游戏光环DVD里头出现频率很高，但最好还是有个官方说明。

KY：好吧，我们这个组织成立于2007年12月25日，是由国内一些游戏爱好者自发组织的游戏研究团队，主要以制作极限影像为主。组内藏龙卧虎，其中不乏《战神》《鬼泣》《忍龙》等传统ACT系列的高手，相信大家也经常能看到他们在UCG的“热血最强”栏目中活跃的身影，同时也有一些作品在网络上发布交流。“极限堂攻略组”即将迎来五周岁生日，我为自己是其中的一员而感到骄傲。

胜：攻略组现在是什么样的状态？

KY：这五年一路走来大家都挺不容易的，目前好几位元老都因为各种原因慢慢淡出了，说实在的组内正处于青黄不接时期的状态。年纪一大，受工作、家庭因素的影响也比较多，很难有足够的精力深入挖掘游戏内在。我自己也已为人父，所以在这方面的感受特别深。

极限堂攻略组



■这张卡片当时刷了3个多小时，是《神之手》里最难刷的一张。


■录制华丽的极限影像并不需要华丽的设备。

胜：同感同感！原来你年纪也不小了。

KY：是啊！还有现在的游戏大都快餐化，研究价值不高，可用于制作极限影像的游戏选择面比较窄。现在回想起，大家热情高涨地讨论，绞尽脑汁地想要制作出精彩视频的那个阶段真是太宝贵了，我和其他组员也希望能够把极限堂的研究精神发扬光大。打个小广告，如有志同道合的玩家可以与极限堂的另一位成员“零玄夜”（QQ：329316186）联系，我们非常欢迎有实力有干劲的新人加入。

胜：KY是从什么时候开始接触游戏的？除了游戏之外，还有些什么样爱好？

KY：说来惭愧，小时候只玩过一段时间FC，之后就是长时间的游戏真空期。直到初三时才在死党家接触了DC，从此一发不可收拾。除了游戏，还喜欢听音乐、看电影，美剧追过《LOST》，动画喜欢《EVA》、K社三部曲、《天元突破》、《钢之炼金术师》，最喜欢的运动是长跑5公里，最喜欢的游戏制作人是神谷……

胜：斯多普！我们还是回顾一下你的作品吧。

KY：《神之手》是我投稿的第一个录像，当时通关了几次，发现游戏中的技能点卡片是随机出现的，就在想，能不能用刷技能点的方法来挑战最速通关，通过慢慢摸索，最后总算的完成了录像。这个游戏要打最速就是不断的“刷、刷、刷”，一张卡片刷上几个小时也不足为奇。记得录像完成时已经是深夜2点多，而且还是大冬天。当全部录完的时候，意外地发现了一个BUG，游戏的通关时间可以人为控制在一定范围内，我哭……

胜：虽说如此，但是这个处女作相信也让你积累了不少经验。

KY：是的，其实我最早买视频采集卡也是为了录制《Shinobi 忍》的视频，这是我最喜欢的游戏之一，玩了很多年，横跨了整个大学时代，到现在也仍然在玩，所以“《Shinobi 忍》EX关卡邪道最速”可以说是我自己最喜欢的一个作品。一款经典的游戏，需要一个经典的结尾，我当时就是抱着这样的心态去制作EX关卡最速的，为了能让更多的人认识并喜欢上这款游戏，遗憾的是“《忍》系列”的正统续作遥遥无期。

胜：你能创造1分27秒的世界纪录，实在是不简单呐！

KY：其实精通《Shinobi 忍》的高手非常多，大家拼成绩都是以秒为单位的，有时候甚至要拼到0.1秒，我的成绩只是一个参考，我相信一定有人可以闯进1分25秒大关。

胜：是不是你所制作视频的

戏都是自己特别有爱的游戏？也包括《N+》这样的小众向游戏吗？

KY：是的，《N+》虽然是一款动作小品，但玩起来却挺有味道，如果玩得好，会有行云流水的感觉。因为研究的人不多，所以成绩上没有参考，当初投稿时我记得胜哥你说既然是推广型的作品，那成绩不用太高，拿来给别人挑战和超越吧。我当时就在想这难道就是传说中的“放水”吗？

胜：哦？我这么说过？我怎么不记得了？黑历史，一定是黑历史。

KY：呵呵，还有，这款游戏是我在上夜班的时候躺在沙发上录制的，好孩子就不要学了。另外一款想通过自己的视频作品向大家推广的游戏是《ZOE2》，当时玩起来那种“不确定浮游感”给我带来了玩最速的灵感，于是就把无伤和最速结合在一起，制作了观赏性相对较强的BOSS战无伤最速。

胜：嗯，《ZOE2》虽然有相当数量的支持者，但在极限影像领域倒也算不得热门游戏。

KY：是的，与之相比，《猎天使魔女》绝对算得上是极限挑战中的主流项目了。神谷不愧是动作游戏鬼才，流畅的战斗，天马行空的BOSS战，都给了我无比的震撼，所以我拿到游戏后马上着手制作BOSS战的无伤影像。我记得当时胜哥非常巧妙地把无伤BOSS战和剧情影像剪辑在了一起，制作成了动作片的形式，很有新意，也让录像更具观赏性。

胜：你不说我还真忘了有这回事了，当时因为剪掉了几个少儿不宜的镜头，还引发了一点小争议。

KY：这个……

胜：大伙最熟悉的还是你的“《战神》系列”邪道最速，在录制这一套作品时，有什么有趣或者难忘的事可以和大家分享的吗？

KY：《战神》1代是我的邪道处女作，由于运用了邪道打法，可以跳过很多流程，所以录制起来没有想像中那么痛苦。比较可惜的是，奎爷的空中游泳一但触发就无法回到正常状态，所以空中游泳在这一作中没有实用价值。目前仍有不少玩家在研究本作，预测最完美的通关时间在1小时左右。

胜：我照着你的邪道打过1代高清版，结果因为跳过流程把剧情奖杯也跳漏了，又多打了一遍，反而更浪费时间，真是害人不浅啊！

KY：原来邪道BUG高清版里也没有修正。其实要说害人不浅，胜哥你当时独家提供的2代“出仓法”才是，虽然可以跳过剧情CG节省时间，但是会有一定几率死机，令人抓狂。《战神Ⅱ》的空中游泳有了用武之地，也使得录像的观赏性更高。不过本作流程比一代长很多，录制起来很辛苦。同时也因为流程长，2代最速仍有很多可挖掘的潜力。《战神Ⅲ》的邪道我打得很用心，也是自己比较满意的作品。录像过程很繁琐，一旦失败就要退出游戏，用U盘导入自动存档重新录。这一作可以运用的邪道打法很多：无限空中冲刺、复仇凶鞭高跳、赫尔墨斯之靴高跳、空中游泳，观赏性进一步提高，尤其是可以跳过游戏大半流程的邪道BUG，创造了系列之最，我估计本作的极限成绩在1小时20分左右。其实我有一个朋友也挑战过《战神Ⅲ》的最速，方法小幅改良，却比我的成绩慢了十几秒，我分析他可能没注意到游戏时间是从标题画面开始计算的，还有就是失败了没重新导入自动存档，而是接着录。呵呵，总算勉强保住了第一。

胜：因为你研究《战神》邪道的关系，对我也有些影响。当时我



■KY收藏的正版不多，但每一个都力争研究到透。



■《Shinobi 忍》EX关卡成绩，四年来也未有人超越。


▲《ZOE2》是KY第一次尝试制作纯BOSS战的最速影像。

发现了PSP《战神　奥林匹斯之链》的邪道高跳法，就和你进行交流，最后你把这一作的邪道最速也完成了。

KY：唉，甭提了！为了研究这个游戏我的PSP摇杆都给弄断了，最后还是借死党的PSP来录制的。值得一提的是，游戏中虽然可以获得魔力无限，但可能是因为PSP的内存比较小，一读档就会失效，而且本作也没有经典的空中游泳。

胜：隔了这么久，你终于又有新作问世了，我作为第一个观众觉得真心棒，《恶魔城》经典的“出城大法”又得到了延续！

KY：《恶魔城 暗影之王》录制过程挺累人的，有些关卡的成功率很低，一天下来，腰酸背痛，为此我打几天就要停下来休息一两天，还好总算坚持下来了。《暗影之王》的高跳法不难发现，难的是如何妙巧运用，这就需要不断的尝试，从失败中总结经验，最后达到对场景结构非常了解的程度。最终成绩没有冲进一小时有点可惜。本作的高跳操作难度比较高，方向、节奏、微操作缺一不可，我自己在制作录像时也尝试了很多次。最难的要数11－2那神奇的一跳，花了不少时间才拿下。

胜：你最近的作品以邪道为主，那么在邪道研究方面有什么心得吗？

KY：这个用一两句很难说清楚，就说说邪道最核心的部分吧。研究的主要方向是如何利用游戏中的各种设定来穿墙，比如用高跳越过，或是找缝隙卡进贴图内部。高跳的研究要有目的性，先熟悉游戏，了解游戏中哪些招数会让主角升高的，哪怕是一点点高度，也可能会有用，然后再尝试是否可以通过各种招式的组合来让主角升高到平常达不到的高度。高跳对操作的要求往往比较高，但也只是重复一个动作直到熟练而已。至于卡墙，需要具备相当的观察力，因为游戏中的场景看似是一个整体，但里面有一些物品堆放并不严密，会产生缝隙，这样就有可能卡进去，达到穿墙的目的，所以游戏中的物品都有可能被利用到。这是两种最基本的邪道方法，其实最重要的还是善于发现和潜心研究。

胜：下一个挑战项目已经确定了吗？

KY：目前看中的是《鬼泣DMC》和《但丁地狱》。《鬼泣DMC》就快发售了，从目前的影像和试玩版来看，还是很令人期待的。而《但丁地狱》这款游戏类似于《战神》，我想应该会有邪道吧。还有就是打算把我以前的一些作品上传，并附上心得，与大家交流。

胜：谢谢KY同学与我们分享他的邪道心得，也希望你以后能为大家带来更精彩、更不可思议的极限影像。

KY：很高兴能在这个新栏目里说一些自己很久以来都想说的话，也感谢一直支持极限堂攻略组和KY的朋友们。我会继续努力的，也请大家继续关注极限堂攻略组。


■不管打出什么样的作品，这个才是让KY最感动的作品。


■跳过游戏大半流程的邪道BUG，创造了《战神Ⅲ》不可思议的最速成绩。


■《恶魔城 暗影之王》11-2那华丽的一跳。

前不久，《鬼泣 DMC》放出了 DEMO，本刀试玩后感觉游戏手感令人满意，同事们也对作品的完成度表示肯定。然而，网上却仍有人对这款《鬼泣》外传提出各种非议，这让我感到有些困惑。就在此时，早年曾给本栏目撰稿的 ACT 玩家红玉同学投来了篇相关稿子，读来有点意思，大家不妨听听他是怎么说的吧！此外，我们的信箱地址：tt@ucg.cn，欢迎投稿！



异族外表下的卡氏嫡传

《鬼泣DMC》DEMO体验杂感

《鬼泣 DMC》，这款外包给英国 Ninja Theory 小组（以下简称 NT）操刀的《鬼泣》新作，从第一张图片公布起，便在“鬼泣饭”的群体里引起了广泛的争议。表面上看，争议的焦点在于由 NT 塑造的少年但丁的人设上，系列的老粉丝（特别是但丁的颜饭们）表示这个形似“白粉仔”的但丁形象过于另类，难以接受。但实质上，对于动作游戏来说，操作性（或曰手感）才是第一位的，而就 NT 已推出的两款 ACT 作品《天剑》和《奴役》在这方面的表现来看，尽管还算差强人意，但要想与“《鬼泣》系列”相比肩，那简直是在开国际玩笑。因此，在核心动作游戏玩家眼里，《鬼泣 DMC》似乎也没有什么期待价值。于是，放眼网络，从论坛到微博，到处都是唱衰这款作品的声音。

然而，11 月 21 日 DEMO 开始上线，不少理性且客观的玩家在实际体验后，对游戏的完成度表示了肯定，有的甚至大加赞赏。笔者作为系列铁杆，尽管对本作的人设持保留态度，但第一时间体验 DEMO 是必须的。结果，在首次打穿两个关卡后，我当即意识到，这款名为《鬼泣 DMC》的“干儿子”，虽然外貌和四位兄长迥异，但骨子里仍然是流淌着卡氏 ACT 血液的正宗嫡传——如果成品能够全面保持 DEMO 的完成度，本作不仅可以称得上“《鬼泣》系列”的正统续作，而且在系列的发展史上，应该会具有里程碑式的意义！因为，全面推倒重来的操作模式，为游戏体验带来跨越式的进化。



通过 DEMO，我们会发现《鬼泣 DMC》的战斗系统虽然保留了系列标志性的“枪械 + 冷兵器组合”进攻方式，但出招、回避、武器切换等具体操作的实现方式几乎全都进行重新安排。习惯了系列以往诸作的玩家可能会觉得不大适应，但事实上，各位一旦上手，应该会发现这套全新操作的妙处。可能有兄弟觉得笔者在危言耸听，那么请听我细细道来：

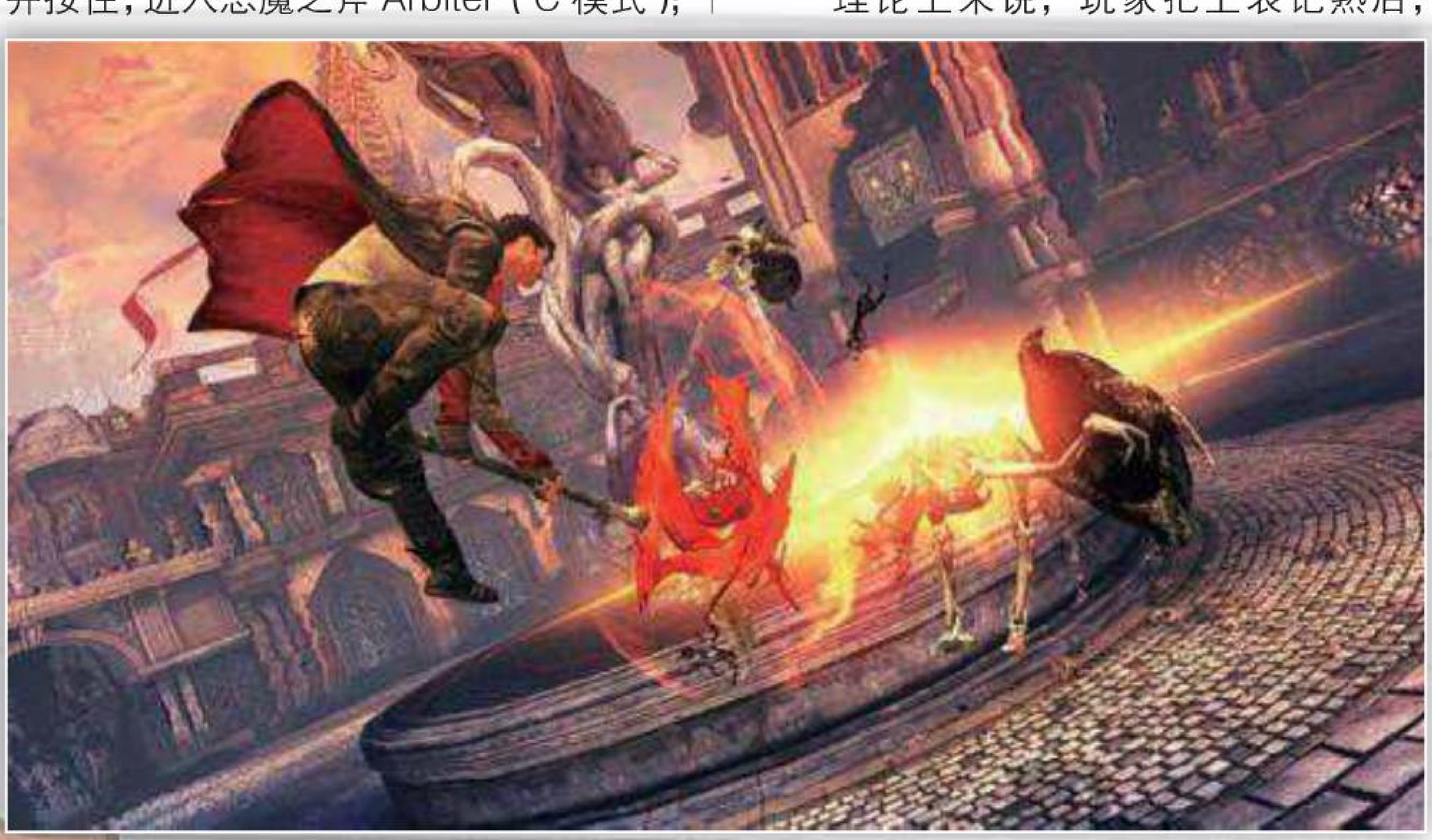
高效且准确的武器“Hold切换”系统

当年《天剑》推出 DEMO 时，笔者曾在本栏目发表过一篇名为《粗糙的半成品 OR 诚意与创新之作》的试玩杂感（刊登于 UCG 总第 185 期），其中重点分析了《天剑》在处理三种武器即时切换问题方面的出色之处，而同为 NT 打造的《鬼泣 DMC》，在武器切换方面与《天剑》可谓如出一辙。

具体来说，游戏中默认的状态是大剑 Rebellion 攻击（我们命名为 A 模式）。当玩家按下 L2/LT 并按住，则换为天使之镰 Osiris 攻击（B 模式）；按下 R2/RT 并按住，进入恶魔之斧 Arbiter（C 模式）；玩家随时松开 L2/LT 或 R2/RT，都将即时切回 A 模式。为了分析方便，我们把这种方式命名为“Hold 切换”。

当时拿来做对比的游戏正是《鬼泣 3 特别版》，一款同样需要即时切换 3 种主武器的作品，不过该作采取的是按一下切换一种武器的“Click 切换”，而效果遵循如下表所示的规律：

当前模式	按 L2/LT	按 R2/RT
A	进入 B	进入 C
B	进入 C	进入 A
C	进入 A	进入 B



理论上来说，玩家把上表记熟后，切换起来并不是难事，但相信那些真正在战斗中实现了无差错迅速切换，并打出多彩复合连段的玩家都经过了一段时间的上手。甚至有时候可能需要先记一些固定的按键组合，方能游刃有余地在连技中切换武器。

举个例子吧！

假如玩家想要按照下列次序切换武器来展开进攻：

A 剑→B 镰→C 斧→B 镰→C 斧→A 剑→C 斧→B 镰

好吧，可能这组切换的确有点长，但不要忘了这是《鬼泣》，高频率的武器即时切换对华丽度的提升有着重要意义。

Hold 模式下的相关操作是：无→L2/LT 按住→R2/RT 按住→L2/LT 按住→R2/RT 按住→无→R2/RT 按住→L2/LT 按住

任何情况下，L2/LT 按住就是镰，R2/RT 按住就是斧，一目了然，完全不用专门去记。

Click 模式下的相关操作是：无→L2/LT→L2/LT→R2/RT→L2/LT→L2/LT→R2/RT→R2/RT

各位眼花了吗？尽管规律是现成的，但同一个按键在不同的状态下作用不同，这就有点麻烦了。想要灵活运用，玩家脑子里得随时装着左边那个三项转换小表格。恐怕对于绝大多数人来说，这都得花些时间来熟悉吧？

显然，Hold 模式下，玩家进行武器即时切换的准确度和效率都更高，而且更容易上手。

此外，笔者当时之所以拿《鬼泣 3 特别版》来做对比，其实心里想的是希望 Capcom 今后在处理类似问题时可以借鉴 NT 的做法，没想到……几年后，NT 竟然直接成了《鬼泣 DMC》的制作组，实在让人不得不慨叹“世事难料，造化弄人”啊！

Hold模式与十字键的神奇加成

喜欢动脑筋的朋友看到这里肯定会思考了，近几年 FPS、TPS 等打枪游戏大行其道，多种武器切换的操作大多可以通过十字键来完成，如果仅仅是 3 把武器，设计成分别对应 3 个方向就是了，哪里用得着这么麻烦？

但假如是 6 把武器呢？

事实上，根据目前网上已经曝光的“准正式版”影像等情报来看，《鬼泣 DMC》的天使之力状态和恶魔之力状态分别都对应了不止一种武器（拳套、风车手里剑等等），而枪械也有霰弹枪等可供选择，再加上默认的大剑，算下来玩家可能在游戏过程中面临至少 7 种攻击方式的即时切换！在这样的情况下，既要保证切换操作足够简洁，又要保证玩家迅速上手，比较可行的方式是什么呢？


■拳套在实战中的威力值得期待。

显然，Hold 模式与十字键的组合运用应该是可行性最高的手段，而这正是《鬼泣 DMC》所采用的方案。

具体来说，在 Hold 模式下实现 3 种模式的基础上，十字键的←，负责即时切换天使之力状态下的两把武器；十字键→，则即时切换恶魔之力下的斧子和拳套；十字键↑负责切换枪械。

这样，在总共 7 种攻击方式中，

任何两种即时切换，均可在两步操作内完成。回顾一下“《鬼泣》系列”以往作品的操作方式，起码在武器切换方面，《鬼泣 DMC》绝对是实现了长足的进步——要知道，对于《鬼泣》这种对战斗华丽度有着至高要求的 ACT，多武器即时切换的意义是不言而喻的。

与即时切换系统相得益彰的双回避键

《鬼泣 DMC》的基本操作中，L1/LB 和 R1/RB 功能相同，均为回避。与此同时，游戏却将系列一直沿用的锁定键给取消了。这一改变遭到了不少老玩家的诟病，大家纷纷表示主创这种不知所谓的按键调整实属脑残。

他们真的是脑残吗?

那就先说说双重回避。如果各位能够认可上述关于武器即时切换的按键调整，那么，将 L1/LB 和 R1/RB 同时设定为回避就不难理解了。原因有以下两点：

a）若左右两个回避仅保留其一，比如只保留 L1/LB，由于 Hold 切换系统的存在，玩家在天使之力状态下进行回避，势必需要将左手的食指和中指同时分别放在 L1/LB 和 L2/LT 按键上，而且，食指要根据需要一下一下地按 L1/LB，中指则要按住 L2/LT 不放（但又不是一直不放，而是根据战况和华丽度要求随时进行调整）。由于人类手指的生理构造原因，同侧食指和中指难以长时间地保持这种高精度的差异操作，多数情况下会相互影响，从而造成各种误操作（不信的话，各位可以拿手柄出来比划一下，就知道我在说什么了）。

b）《鬼泣 DMC》延续了系列以往对战斗爽快感的诉求，非常强调即时输入的快感（比如开枪，玩家按得越快，开火的频率就越高；刀剑斧镰什么的冷兵器就更不用说了，绝对键键到肉）。这样，玩家的各个手指在战斗时大多会处于高频度的按键状态，特别是右手拇指，枪械（抓手）、冷兵器普通攻击、特殊攻击、跳跃（滑翔），4 个按键都是它来负责，可以说一刻都不能闲。

鉴于此，玩家在战斗过程中，手柄本身的位置稳定性要求就变得非常之高了，否则出现误操作的几率小不了。换句话说，玩家双手一定要将手柄抓牢。但要想真正抓牢手柄，对于大多数玩家来说，将中指从按扳机键的工作中解放出来，和无名指及小指一起司职握手柄，是很有必要的。

如何将中指解放? 最简单的办法自然是设置双回避按键——左手食指按住 L2/LT 进入天使之力状态时，用右手食指按 R1/RB 来回避；右手食指按住 R2/RT 进入恶魔之力状态时，用左手食指按 L1/LB 来回避。

怎样，听了以上分析，是不是突然对《鬼泣 DMC》的“脑残按键改革”有了些不一样的看法了呢? 其实，这种基于“用户体验”的操作进化思路，早已成为各路视频游戏及应用软件开发商们共同关注的课题。作为用户，各位可能会为一些 iOS 平台上的 App 在这方面的体贴设计而拍案叫绝，而作为“鬼泣饭”，大家难道就不能暂时放下成见，心平气和地仔细体会一下这款新作的全新操作吗?

笔者相信，各位都能够认识到其中的妙处。



■天使之力模式下，双击回避键，但丁会使出闪着灿烂亮光的二段回避。

“拉过去”还是“抓过来”，这是个问题

回到刚才提到的第二个问题——锁定按键的删除。

在“《鬼泣》系列”以往的作品中，通过按键来锁定敌人是作为战斗系统最基本的元素而存在的。本作直接将其拿掉了，系列老粉丝们当然不干了! 包括笔者在内，在尚未深入体验 DEMO 时，也感觉锁定键的取消是本作系统上的一大遗憾。特别是遇到一个大型敌人结合几个骚扰型小杂兵的局面时，通常的应对思路是先将小杂兵干掉，然后集中力量死磕大家伙。如果系列传统的按键锁定及敌人切换系统存在的话，这种战法能够轻松实现，不会有任何问题。但在《鬼泣 DMC》中，想要对敌群中的某一个特定目标实施精确打击，就相对麻烦了一些。特别是在不熟悉“天使牵引”和“恶魔拖拽”系统的前提下，玩家会发现但丁只能通过走位来靠近特定目标并实施打击。此时，不少老粉丝或许已经无法忍受这款外传在操作上的离经叛道了，于是怒摔手柄并转身上网发帖怒骂。

不过，正如笔者前文反复强调的那样，理性客观地对待本作是必须要有的态度，否则大家可能会错失体会游戏精华设计的机会。

此处的精华不是别的，正是“拉过去（天使牵引）”和“抓过来（恶魔拖拽）”。



■熟练使用天使牵引在但丁需要快速移动时将会起到至关重要的作用。

早先有人在看了初期公布的影像时，认为本作的拉拽系统和 4 代尼禄的“魔之右臂”如出一辙，没有什么新鲜的。但深入体验了 DEMO 后，笔者感觉“天使牵引”和“恶魔拖拽”分开设计的意义，绝非在“魔之右臂”基础上进行画蛇添足，而是会对战斗思路和打法产生重大影像的创新设计。我的分析如下：

a）尽管传统按键锁敌系统被取消，但灵活运用“拉过去”和“抓过来”，不仅照样可以起到调整对敌顺序的作用，而且能够确保玩家更为便利地对特定目标实施精确打击。

具体来说，熟悉了本作的拉拽系统后，玩家会发现，若想先打远一点的敌人，其实根本不用像初上手时那样自己走过去。用恶魔拖拽将其抓过来，或者通过天使牵引让自己直接飞到对手身边即可。假如需要在不受其他地面敌人干扰的情况下专心打击某一个目标，玩家可以将其浮空后顺势“拉上去”（或者自己先跳起来，施展恶魔拖拽，将其“抓上来”）然后安逸地施展镰刀的无限空连即可，地面的敌人只能眼巴巴地看着玩家蹂躏自己的战友。而且，即使空中有其他敌人，如小天使、恶魔天使等，玩家也可以借助便利的空中二段回避来躲开它们的明枪暗箭。

b）拉拽系统和天使恶魔系统的分别对应，为敌人的多样化设计提供了可能，从而给玩家带来更为丰富的挑战。

通过上文来看，拉拽系统似乎成了敌人的噩梦，简直可以称为破坏平衡性的 BUG 了。其实，那只是抛开其他因素的理想化分析。别的不说，游戏的华丽度和过关时间评价系统在那儿摆着呢，除非是那种真的不在意评价的玩家，否则几乎不会有谁只用这种没技术含量的空连来打的。而且，游戏对拉拽系统和属性系统进行了融合对应，而部分敌人也进行了属性划分，有效限制了空连的实用性，想要通过打空连来“一招鲜，吃遍天”简直就是痴人说梦。

比如只能用恶魔之力才能对其产生伤害的烈焰骷髅，玩家在试图对其进行拉拽时，也只能使用恶魔拖拽。而另一种寒冰骷髅，只可以用天使之力来打，而且它只吃天使牵引，恶魔拖拽完全免疫。而且，这两位尽管属性相克，但有一点是相同的，它们攻击力都不低，也都很难缠。

大家想象一下，如果这俩同时出现，那该是多么有趣且富有挑战性啊! 事实上，在 SOS 难度下，DEMO 中的“Under Watch”关卡下的压轴战，就是这两位一齐登场。相信玩过的朋友都应该对首次迎战这对“冰火双煞”时的情形记忆犹新吧?

除了这两个最为典型的“属性侧露型”敌人，其他敌人也或多或少地会对某一种属性的攻击或拉拽具有免疫力。比如小天使的盾牌就只能连续用两次恶魔拖拽才能拉掉，天使牵引无此作用。而 SOS 难度下出现的恶魔天使，则几乎可以对恶魔拖拽实现完全回避……在 DEMO 中，这类设定还有不少，估计在正式版中，会有更多的敌人具有类似的属性偏好。可以想象，届时玩家在战斗中面临各种不同的敌人组合时，需要应对的具体局面必将五花八门。相信绝大多数“《鬼泣》系列”的真饭会因此而感到无比兴奋的!



■经过整容，DEMO 中的但丁已不是白粉仔了。

一款 DEMO 被笔者天花乱坠地扯了两页，各位估计都已经认定我是《鬼泣 DMC》枪手无疑了吧? 假如这篇小文真的能够让各位重新审视这款诚意之作，那么说我是枪手，我也就认了。事实上，在笔者看来，《鬼泣 DMC》绝非完美，DEMO 所暴露出来的一些问题，说明本作需要完善的地方还有很多。比如摇杆连续两次前推来实现的突刺操作，使这个贯穿整个“《鬼泣》系列”的经典招式在实用度上打了折扣。而 BOSS 战方面，且不说这个丑陋得无以复加的多足爬虫怪在人设上完全无法和系列以往 DEMO 中登场的那些拉风帅气的家伙相比（比如 3 代的地狱三头犬、4 代的霸气火焰兽），光那个战斗中可能突然停止响应的 BUG 就够让人恼火的了，现在只能期待在正式版中这种低级失误不要再出现。不过，尽管这些问题的存在都或多或少会影响到本作的完成度，但整体来看，《鬼泣 DMC》应该是可以达到卡氏 ACT 真饭们要求的。当然，前提是正式版能够保持 DEMO 的总体水准。让我们一起期待 1 月 17 日的来临吧，届时一切的答案将会揭晓! **【文：红雨】**

栏目主持 一刀

中国力量

大家好，久违的“中国力量”栏目本期回来了！这次接受我们访谈的是国内专业《FIFA》游戏社区“非凡网”的站长程楠。可能看了上期光盘中收录的“《FIFA 13》精彩进球集锦”的读者注意到视频中的“非凡网提供”字样，并留意到该网站的地址：www.17fifa.com。事实上，作为国内最具影响力的《FIFA》游戏社区，非凡网在广大《FIFA》玩家中早已拥有了极高的人气。而对于“《FIFA》系列”的推广，站上的兄弟可谓不遗余力。因此，随着《FIFA》在家用机上的如日中天，将非凡网介绍给咱们 UCG 的读者，成为我们当仁不让的职责，于是便有了下面这篇本刀对站长程楠的访谈。

绿荫豪情 非凡体验

FIFA专业社区“非凡网”站长程楠访谈

下文中“程”指代受访者程楠，“刀”指代一刀。

从“FIFA”到“非凡”

刀：非凡网堪称国内最专业的《FIFA》游戏社区，不如先跟大伙儿说说非凡网的历史吧！比如何时成立，发展历程中那些重要的里程碑事件等等，就像一部编年史那样。

程：非凡网的前身是“中国电子足球联盟 PlayFIFA.com”，创办于 2003 年，04 年我们第一次组织线上大规模比赛，参与人数近两百人；同年首次成功组织线下玩家聚会。05 至 06 年开始专注于《FIFA》补丁的制作，所制作的中超联赛补丁在国内外都有不错的反响。07 年，网站正式更名为“非凡网”并开始为《FIFA》制作汉化补丁，首次制作的《FIFA 07》汉化下载量约 30 万。

刀：嗯，用“FIFA”的谐音“非凡”来命名，的确比之前的名字要直观易记。阁下继续！

程：07 至 09 年，我们先后为《FIFA 08》、《欧洲杯 08》、《FIFA 09》、《FIFA 10》制作汉化补丁。09 年，我们成为《FIFA Online 2》官方合作玩家社区。10 至 11 年正式启动全民汉化计划并上线球员数据库搜索，首次全民汉化的产物——"非凡网《FIFA 11》全民汉化补丁"累计下载近百万。11 至 12 年，《FIFA 12》全民汉化补丁累计下载超过 200 万次。目前，《FIFA 13》全民汉化累计下载已突破 150 万。

刀：哇，这一大串数字实在很惊人，显然非凡网在“《FIFA》系列”的玩家中的确有着广泛且深厚的影响力。当初大家建立这个论坛时的初衷是什么呢？如今，当年的骨干是否都还在继续为网站的运营奋斗呢？阁下应该也属于建站时期的元老吧？

程：非凡网自创办至今，我们的目的都是希望能够给国内《FIFA》玩家提供一个结识朋友和进行游戏交流的平台。曾经网站的骨干目前还在参与网站建设工作还剩下 ke 和 beizai 两位了，其他的兄弟因为这样那样的原因已经完全脱离《FIFA》这个圈子。我是在 2009 年加入非凡网的，从 2010 年开始正式负责网站运营和推广工作。

非凡汉化 金字招牌

刀：“《FIFA》系列”尽管一直都有相当不错的市场表现，但在国内很多球迷玩家看来，《FIFA》是近几年才在口碑上超越竞争对手的。在此之前《FIFA》游戏和相关论坛在人气上应该会比如今逊色不少，不知非凡网当年有没有经历过因人气问题造成的发展低谷期？站上的兄弟是如何克服的？



受访者简介

程楠，国内专业《FIFA》游戏社区非凡网站长。《FIFA》资深玩家，1997 年正式接触 FIFA，2004 年获得 LG 杯北京赛区冠军，WCG2004 中国区亚军。2005 年后淡出电竞圈，2009 年加入非凡网，负责网站的技术工作。2010 年起正式负责网站的运营推广和技术工作。

程：确实，虽然《FIFA》从 2011 年开始逐渐风光起来，但之前的日子因为使用老引擎的 PC 版《FIFA》与《实况》相比还有相当的差距，直接造成网站的人气非常差。最悲惨的日子每天只有几十个帖子，多半还都不是针对游戏本身的讨论。这种情况自然也不需要招募版主，都是管理员亲自上阵。不过让我们欣慰和感动的是，在《FIFA》人气最低的那些年依旧有一些玩家在坚持着。每天都可以在论坛看到他们的身影，这些玩家有些人现在已经加入到我们的管理团队中参与论坛的管理了。

刀：嗯，所谓患难与共的好兄弟！如今打开非凡网的主页，能够看到分门别类各种频道和讨论区，网站的运营可谓有声有色，相信都与这些对“《FIFA》系列”、对网站有着深厚感情的玩家的努力是分不开的。贵站接下来是否会继续以玩家社区为发展方向而前进，还是可能逐步转型为盈利性的商业网站？

程：目前我们还是希望以玩家为中心做出更多他们需要的东西。

刀：足球游戏一直是群众基础最好的游戏门类之一，而相应的，在官方无所作为的前提下，民间各种补丁（汉化、球员外貌、性能等的调整）就大行其道，使游戏能够让国内玩家玩得更方便更尽兴。非凡网在这方面做得也相当不错。想了解的是，非凡的汉化组平时是如何运作的呢？顺便向这些无名英雄致以崇高的敬意！

程：非凡网在早期制作汉化补丁的方式与国内其他游戏汉化小组的制作方式相同，首先对游戏文本进行提取，然后分派给汉化组成员进行汉



■现在《FIFA》已成为我生活的一部分，每天都必须要玩上几盘，不然会觉得缺少点什么。



■若干年来《FIFA》已成为我每年必收藏的游戏之一。



■周边产品也是我的最爱。

化，汉化完成后合并文本进行矫正和润色工作，之后发布，收集反馈，修正，发布新版。

刀：对，通常的流程应该是这样的。

程：在《FIFA 11》发布时，我们提出了“全民汉化”这个新的理念，用户创造内容是现如今的趋势，SNS、维基百科、微博等等，全民汉化也是如此，每一位参与的玩家都可以作出一份实实在在的贡献。这不仅使补丁的制作速度更快，而且还能让每个玩家都能体会到亲身参与其中的那份激情和成就感。而汉化组成员可以将更多的精力放在汉化的审核方面，这使得汉化初译的质量得到了较大提升。现在每一年我们都会邀请资深《FIFA》玩家和球迷加入到审核小组里来，在最大限度减少误译的同时采用常见足球术语进行翻译，以期达到令玩家感到倍感亲切的目的。

刀：哈哈，前一段贵站放出的《FIFA 13》补丁，语言就很生动，原来是大家一起努力的结果。

程：对，通过全民汉化，从根本上保证了翻译质量。当用户在游戏中发现错译，或是觉得有更好、更准确地道的翻译时，可通过全民汉化平台来对汉化词条进行更新，这样保证大家玩到最正确、最地道的非凡全民汉化。在这里我要向多年来一直参与、支持和帮助我们的玩家表示衷心感谢，没有他们的鼓励和支持就不会有这么好的《FIFA》汉化补丁。

支持正版 享受网战

刀：《FIFA 13》推出后，UCG 在刊登了攻略并陆续刊发了两期研究文章。有意思的是，这些文章的作者都是非凡网的用户，贵站可谓藏龙卧虎。有没有想过在全国范围内以非凡网的名义主办一场《FIFA 13》游戏比赛？相信水平绝对是全国顶尖的。

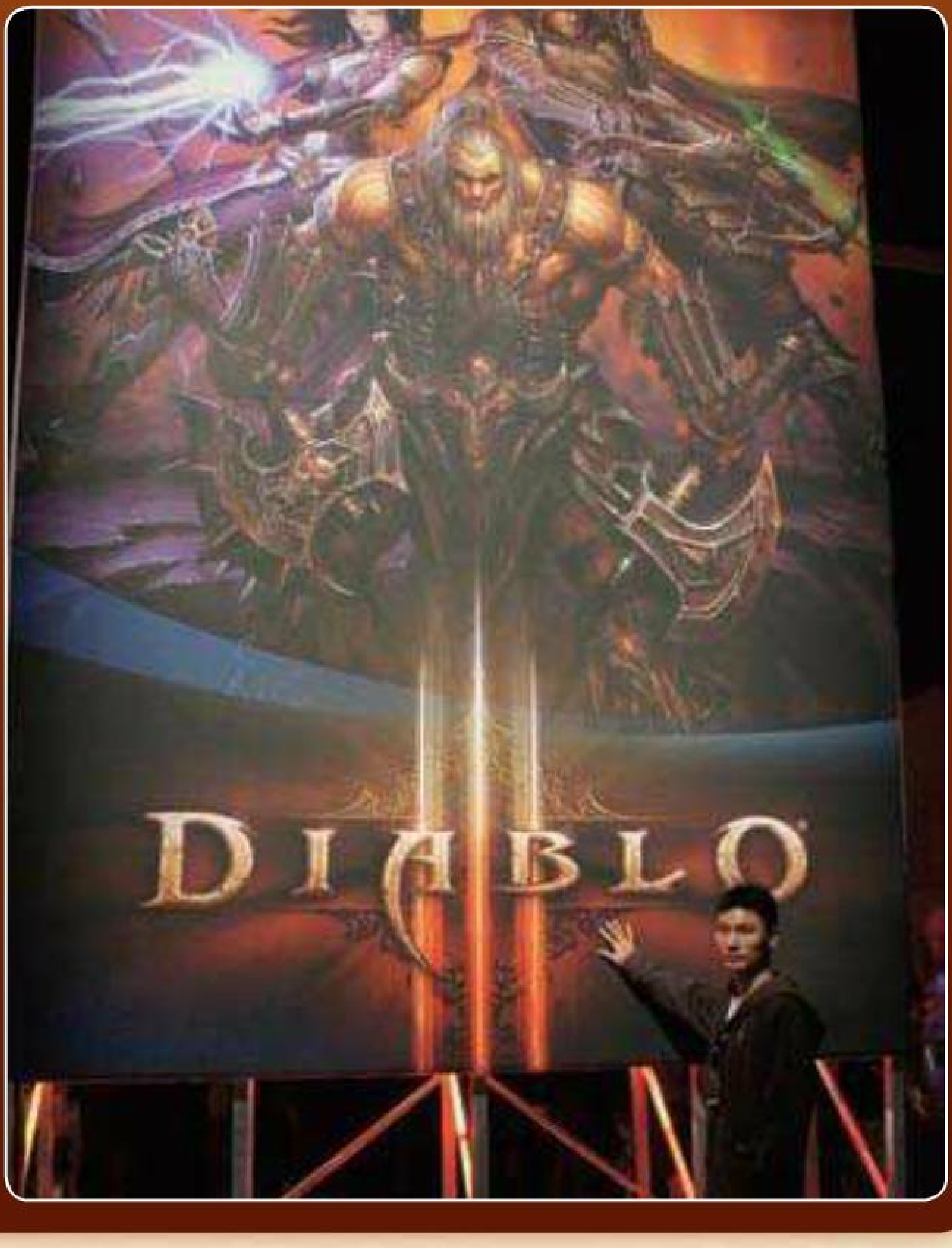
程：确实很想举办这样的比赛，但是资金和场地都是目前困扰的问题，当然我们目前最希望的还是能得到来自 EA 的官方支持。但目前相对于《魔兽》、《Dota》这样的游戏，无论是游戏普及度、关注度还是电竞大赛上的成绩，《FIFA》都不尽如人意。而且国内的厂商、媒体还有玩家对于足球游戏的关注度都非常低，希望会在未来几年内有所改观。



■在 E3 2012 索尼发布会现场。



■除《FIFA》外，我还是暴雪游戏的粉丝，暴雪嘉年华也是必去的游戏盛会之一。



刀：是啊！“中国力量”栏目对阁下的这次访谈，其实就是我们作为媒体，在推广《FIFA》这样优秀作品中尽的一份绵薄之力。话说当下的游戏大多数都包含了相当比例的网战元素，《FIFA》系列”也不例外。而如今要想进行网战，购买正版是先决条件。印象中非凡网好像针对《FIFA 13》做过正版率的调查是吧？

程：我们的确在《FIFA 13》发售前做过正版购买意向调查，从愿意购买正版人数的比例来看还是相当高的。在游戏发售后，我们也发现了一个有意思的现象，就是社区活跃用户购买正版的比率相当高，随之而来的就是在线对战、俱乐部对战和 Ultimate Team 相关的讨论越来越多。于是，我们针对淘宝的销量做过一次不完全调查（目前国内购买正版《FIFA 13》为数不多的途径之一），目前国内正版《FIFA 13》的用户量大概在约 3 万人左右，这个数字包括 PC、X360、PS3 和 PSV 四个平台。

刀：说实话，在一个根本没有正式引进《FIFA 13》的地区，3 万套的正版，其实已经不能算低了，相信这与贵站对正版游戏的推广不无关系。想了解一下阁下以及贵站在正版问题上所持的立场，跟大家谈谈吧！

程：我个人是非常支持购买正版游戏的，EA 从 2010 年开始逐渐加大联网游戏模式在《FIFA》中的比重，这一比重在以后每代《FIFA》中还会继续增加，购买正版可以获得更好的游戏体验，并享受在线与人对战的乐趣。

刀：的确，现在越来越多的玩家也都意识到了消费正版的意义。

程：不过，从网站的角度来说确实非常矛盾。我们一方面希望网站上有更多的《FIFA》玩家参与讨论，但另一方面，我们又不希望看到更多关于游戏破解、外挂相关的话题。

刀：也是，对网战管理者来说，这的确是一个棘手的问题。

程：我们几位管理员就这个问题讨论过很多次，最后我们决定非凡网不发布任何关于《FIFA 13》破解的补丁及 ISO 的下载，但不限制玩家的话题范围。当然，前提是话题讨论内容中不能包含破解下载相关链接。在之前也有很多朋友询问关于主机版《FIFA 13》汉化的问题，但因涉及到 ISO 封装和盗版传播的因素在内，所以，我们没有发布主机版的补丁。我们更希望通过官方途径为大家解决汉化问题，虽然这很艰难。

大家一起FIFA吧

刀：那站上的兄弟有没有就此问题和 EA 官方进行过探讨？是否有合作的可能呢？

程：针对《FIFA》以后作品的汉化，我们目前已有和 EA 的《FIFA》制作团队进行接触，包括今年在 E3 和科隆游戏展，我们都有将《FIFA》中文版的意向传达给“《FIFA》系列”的首席制作人 David Rutter 先生。但目前 EA 还未给出明确的回复。在未来如果有一天 EA 愿意推出《FIFA》的中文语言版时，非凡网愿意提供相关支持。

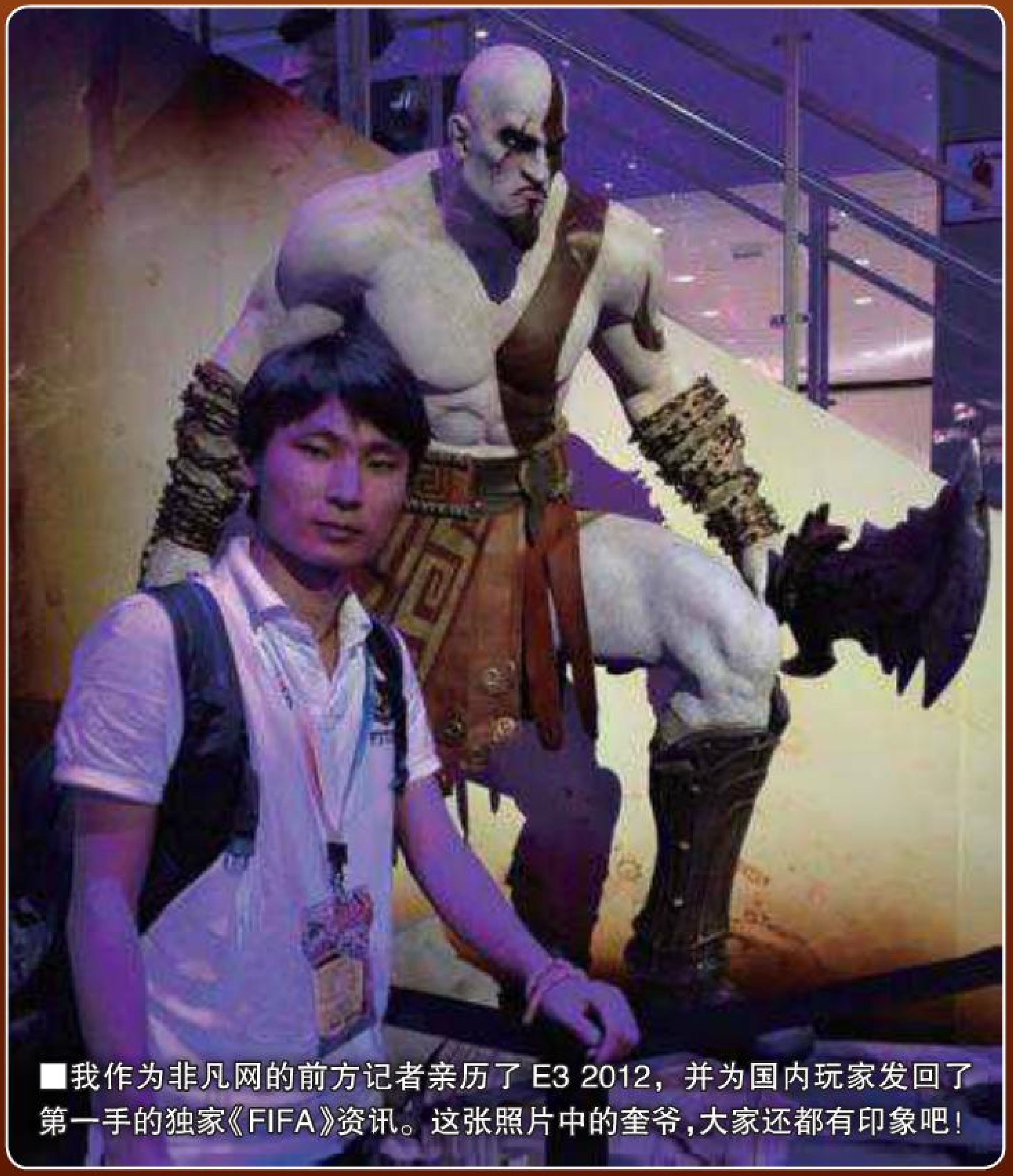
刀：希望这一天早点到来！目前“《FIFA》系列”已经被越来越多的球迷玩家所认可，相信会有越来越多的玩家通过非凡网这个平台来进行《FIFA》游戏的交流和探讨。贵站接下来有没有什么扩大影响力并吸引新用户的举措？

程：接下来的工作主要还是全民汉化补丁的后期完善工作，目前还剩下近 2000 多条生涯模式和 Ultimate Team 中长段落的词条，此工作已转到线下由汉化组内部消化。待完成后将会发布新版本的《FIFA 13》汉化补丁。

刀：搓手期待中！

程：除此之外为了使更多的玩家可以获取到“《FIFA》系列”的第一手资讯，我们除继续加强在“非凡网微博（@EASPORTS_FIFA）”进行资讯发布外，还准备上线《FIFA》的资讯网站，喜欢《FIFA》的玩家记得多多关注我们。

刀：嗯，访谈的结尾，再公布一下非凡网的地址：www.17fifa.com/，大家“一起 FIFA”吧！


■我作为非凡网的前方记者亲历了 E3 2012，并为国内玩家发回了第一手的独家《FIFA》资讯。这张照片中的奎爷，大家还都有印象吧！

多边共享



“《刺客信条》系列”主人公收藏海报

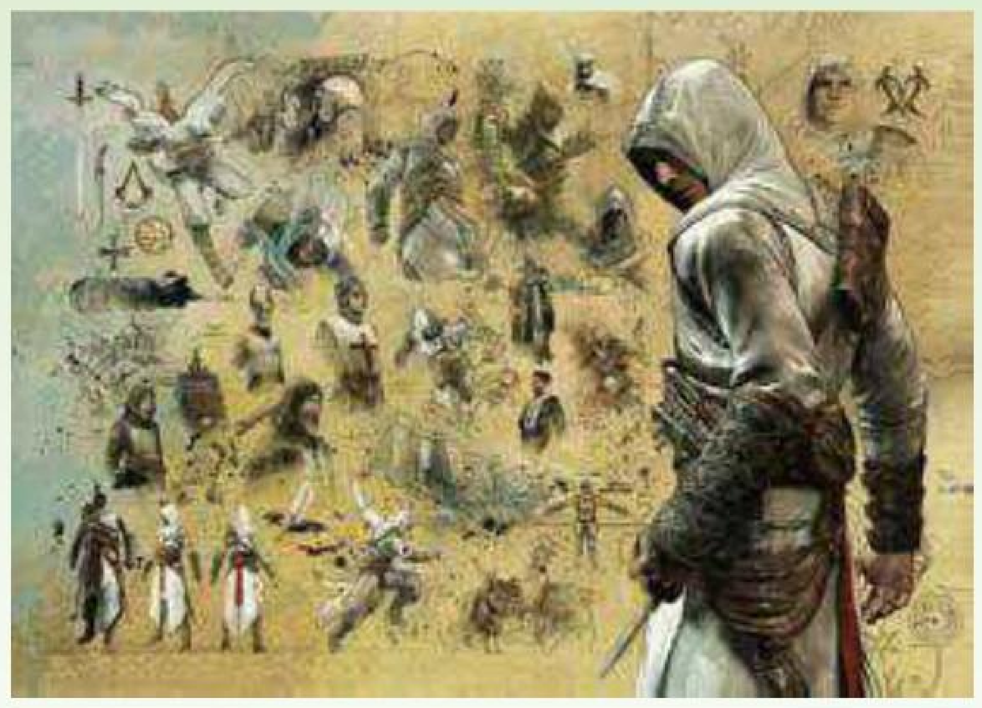
多边宝箱

铃 提供

育碧出过不少精美周边，有多款的实用度都相当高，其中“《刺客信条》系列”的主题卫衣、T 恤、帽子等各种官方周边的外观和造型都很不错，穿戴起来显得美观帅气，而并不是像某些游戏的类似周边产品那样缺乏美感，让人完全不敢穿上大街。

本系列的两款新作近期刚出，家用机版《刺客信条 Ⅲ》获得的嘉奖颇多，育碧趁势推出了四位系列主人公的收藏海报，他们分别是 Desmond、埃泰尔、Ezio、康纳四人，内容包括这些角色历代的造型、服装或相关同伴的设定（康纳只有一部作品），但没有收录 PSV 上的女主角艾芙琳，毕竟后者的人气比起前面几位差了一大截。

本款收藏海报目前已发售，不过这里还是要稍微给大家泼一盆冷水，育碧出品的周边虽多，但国内的玩家购买起来可能会有一些相对繁琐的程序，如果能以其他方式代购可能会相对省事，但价格也会比较高，所以大家还是理性购物哦！









多乐电视台告别玩家

多边趣闻

纱迦 提供



如果你是一名老资格 PS3 玩家，那么你一定看过《多乐电视台》。该节目创立于 PS3 日版首发当天，以一天一集的进度风雨无阻地为玩家持续带来欢乐，至今已经坚持了 6 年时间，这是一个相当了不起的成绩。在过去，每天坚持收看他们的节目是 PS3 玩家的必修课。

在《多乐电视台》里，多乐会和他的同伴们为玩家带来各种各样的新奇内容，从 PS3 情报、ACG 动态乃至世界风土人情无所不有。个人印象最深的是动画《反逆的鲁鲁修》热播之际，有次多罗拿出一面米字旗问玩家这是哪国国旗，可选答案里居然有“神圣布里塔尼亚王国”，令我当场喷饭。《潜龙谍影 4 爱国者之枪》发售之时，《多乐电视台》更是策划了三天特别节目。节目中二猫组成猎猫者小队秘密潜入 Konami 总部，成功挟持了几位游戏制作人，并挖到了不少情报。新川洋司被多罗“FREEZE”之后，更被迫说出了小岛秀夫的惊天弱点——从不吃虾和蟹。

不过天下没有不散的宴席，《多乐电视台》也终于走到要和大家分手的时候了。2013 年 3 月 28 日，《多乐电视台》将正式与大家告别，届时玩家将无法再与这两只欢乐的喵咪见面。其实从《多乐电视台》引入收费项目开始，节目的性质就已经变了味。后来更是推出了按月发售的会员证，让这个原本免费的节目多少染上了些铜臭味。好在这两只喵咪不会从大家眼中消失，他们仍将活跃在 PSV 游戏《みんなといっしょ》（和大家一起）等一系列游戏中。

剧场版《新世纪福音战士：Q》霸气来袭！

九兵卫 提供

多边动漫



作为日本国民动画时隔四年的最新篇章，11 月 17 日在日本全国上映的剧场版动画《新世纪福音战士：Q》仅上映第 4 天，累计票房就近 16 亿日圆、110 万人次观看，其中周末上映的两天时间，创下 11 亿的票房纪录。直到现在，东京都内的影院剧场依然持续出现人满为患的状况，这甚至已经成为一个社会现象。在本片上映的同时，剧场版最终篇章《新世纪福音战士：I》也一并公布，更多关联的商业计划会陆续展开，“EVA 效应”之强大让人不得不佩服。

遗憾的是目前本片只在日本国内上映，国内 FANS 只能等未来的光盘版发售之后才能一饱眼福了。

“苍翼广播H”推广

多边趣闻

狼来了 提供





▲黑化的Tsubaki大赞啊，期待她在本作中的表现！

《苍翼默示录 刻之幻影（简称 BBCP）》的街机版已经在 11 月 21 日正式稼动，各类造势活动正在如火如荼地进行当中，相信不少系列的爱好者都有定期收听由官方制作的广播剧——ぶるらじ（苍翼广播），该广播邀请了游戏中的声优杉田智和、今井麻美以及近藤佳奈子担当节目主持。节目的内容大致是游戏作品的介绍、开发过程的趣闻以及各种趣味游戏栏目，杉田和今井 2 位资深宅在节目中经常加入各种经典、流行 ACG 作品的捏他，制作者也配合话题绘制了各种有趣的图片，节目的全过程非常的欢乐。从 2009 年四月播出第一集后反响一直非常热烈，之后官方便以 15 ~ 20 天左右一集的速度更新，并邀请了游戏中其他角色的声优如柿原彻也、植田佳奈，制作人石渡太辅、森利道等作为嘉宾。玩家们通过这个节目，可以了解到很多关于《苍翼》的开发故事。苍翼广播曾经停播过一段时间，但没过多久就以改版后的全新面貌“ぶるらじ W”与粉丝们见面。

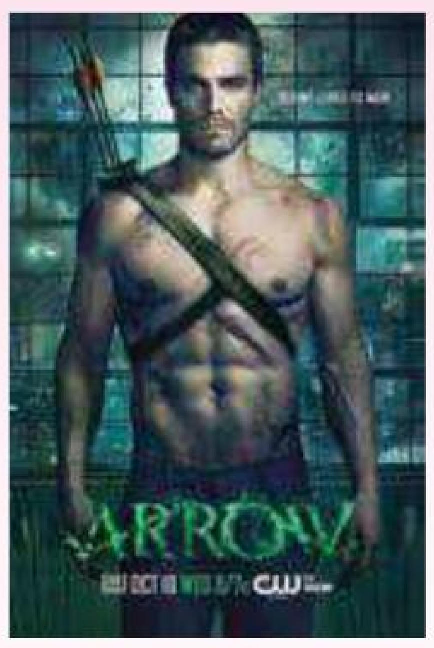
在《BBCP》稼动的当天，苍翼广播正式更名为“ぶるらじ H”上映，两位女性主持的卡通形象也相应地进化为黑化 Tsubaki 和金长直的 Noel，官方的动画节目网站在国内浏览起来比较繁琐，不过已经有辛勤的爱好者将它们搬运到了国内的视频网站，大家只要搜索关键字“ぶるらじ（日语发音 bu ru ra ji）”或“苍翼广播”即可找到。



《绿箭》一位现代罗宾汉的崛起

多边影视

稀饭 提供



作为一个美漫＋美剧迷，我应该更早一点提到《绿箭》，不过在本剧已经播放到第八集，并获得了第一季全二十三集预订时才向各位进行介绍似乎是一个更合适的时机，毕竟不是每一部超级英雄漫画在改编为影视作品时会获得如同“《蝙蝠侠》三部曲”那样的成功，对于本剧留下一段观察期还是有必要的。幸运的是，从目前本剧的表现看来，尽管与原著故事差异甚大，并且带上了播映电视台 CW 特有的青春偶像剧风格，但《绿箭》还是很好地讲述了一个不同凡响的英雄故事，而且，尽管这个版本里化身为超级英雄绿箭的奥利弗·奎恩杀起人来不眨眼，个性缺点比漫画原作中还要严重，却也显得更为有血有肉。随着第七集中奥利弗的新恋人海伦娜·波提纳尔——即另一位超级英雄女猎手（Huntress）登场，这部电视剧也很好地实现了对于漫画迷的承诺，更多漫画中的经典反派和其他超级英雄将会在本剧中登场，例如即将到来，由《迷离档案》中扮演林肯·李的赛斯·加贝尔饰演的眩晕伯爵（Count Vertigo），还有在《斯巴达克斯》中扮演克雷斯的马努·班尼特所饰演的丧钟（Deathstroke），以及国内读者们最熟悉的两位超级英雄之一：蝙蝠侠（Batman）——另一位当然是蜘蛛侠。





最后，提醒一下对于美漫不太熟悉的读者，因为绿箭是属于 DC 漫画公司的角色，所以一般来说本剧中不会出现任何属于漫威漫画公司（Marvel）的超级英雄，例如大家最近非常熟悉的复仇者联盟成员，还有同样有着大量影视作品的蜘蛛侠、X 战警和神奇 4 侠。另外，因为本剧更为强调真实性（相对于超级英雄漫画式夸张世界观的真实），克拉克·邓肯（超人）与亚马逊公主戴安娜（神奇女侠）等拥有远超常人力量的超级英雄恐怕也无法登场，或许起码无法再以拥有原本力量的身份登场。不过 CW 台已经设立了一个名为《亚马逊》（Amazon）的新项目，由拥有 DC 漫画改编权的华纳制作，主角自然是身为亚马逊公主的神奇女侠。本作和《绿箭》一样是前传式的作品，但故事风格可能不会走现实路线，而是继续使用漫画式的幻想风格，应该可以满足观众们的不同需求。



游戏未出，玩偶先行，《审判日》艺术玩偶现身Epic!

多边宝箱

华尔兹 提供

近日，《战争机器 审判日》的开发者与艺术家最近携手制作了第一手的《战争机器 审判日》版的巴德雕像。这款出自智利艺术雕塑家 Alvaro Stuardo 之手的作品忠实的还原了《审判日》中巴德这一角色。这个雕像制作了几周之久，细节十分出彩，又不失艺术性，还有一个战争机器为主题的盒子。当看到实物后，几乎所有人都惊呆了。

这个雕像来到 Epic 工作室后，被放在总部大厅中，几乎每个员工走过来都会停下争相观摩。环境美工 Bill Green 评价道：“几乎一样的盔甲纹理，这实在太神奇了！”Epic 希望 Alvaro 可以将他的艺术作品分享给我们，这样所有人都能看到。这个雕像让全组的工作人员都享受在工作中。可惜的是这个艺术作品并不对外发售，读者们过过眼瘾就好啦。





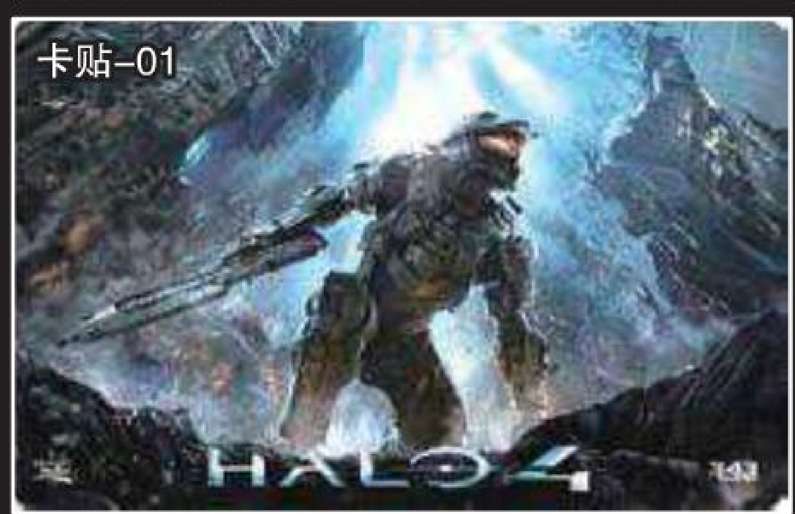






参与杂志互动，赢取《光环4》正版原声CD！





对于X360游戏玩家而言，“《光环》系列”绝对是此平台上最为经典的科幻巨作。该游戏自2001年发行至今，在全球创下超过4300万套的惊人销量纪录。2012年，《光环4》正式回归游戏界。随着全球《Halo 光环》热潮的再次到来，该游戏的原声音乐集《光环4游戏原声带》也将于2012年12月中旬引进中国内地。

《光环》除了游戏本身取得巨大成功，游戏原声音乐同样打破了Billboard公告牌游戏原声音乐的销量纪录。《光环4游戏原声带》首发即登上公告牌第五十位的位置，这一成绩是至今为止公告牌游戏音乐原声集所获得的最佳成绩，超越了此前的纪录保持者《吉他英雄3：摇滚传奇》音乐合集的销量纪录。

这张《光环4游戏原声带》在Microsoft与343 Industries的合作下，请到全球知名Trip-Hop乐队“Massive Attack”制作人Neil Davidge进行制作，创造了将另类电子/电影配乐制作规格带入游戏作品历史。作为“《光环》系列”的忠实玩乐家，Neil Davidge表示，非常高兴自己能参与这部游戏的音乐制作，并表示将通过音乐，来帮助游戏建设更加恢宏的世界观与游戏氛围。游戏的音乐导演Sotaro Tojima也认为，正是因为Neil Davidge对这部游戏的了解，使他很好地抓住了“《光环》系列”游戏的精髓，并且为“《光环》系列”未来的音乐走向打下了良好的基础，他认为尼尔·戴维奇的作品，将会让全世界的《光环》游戏迷们激动不已。



在该原声带中，Neil Davidge启用磅礴的交响乐编制，以及黑暗神秘的保加利亚宗教合唱，交织烘托出属于游戏的特别氛围。丰富的音乐性让这张游戏原声带即便抽离游戏主体单独欣赏，也能感受到游戏中独特而充满魅力的音乐气氛。

此次引进的《光环4游戏原声带》除原汁原味收录游戏中的15首配乐外，还特别附送2张票卡贴，以及特别下载码，可凭借下载码登陆相关网站下载六首附送音乐。

从即日起至2013年1月15日，UCG将与新索音乐合作，在杂志与微博双平台上发起读者互动赢取《光环4》正版原声CD的福利活动！奖品总数多达20张！各位《光环》死忠们，快快行动起来吧！

参与方式：

1. 杂志抽奖：写下一段你对“《光环》系列”的感言，形式与字数不限，并注明你的真实姓名、联系方式及住址，将以上内容在2013年1月15日前发送至UCG的官方邮箱：ucg@ucg.cn中，邮件标题请写为“参与杂志互动，赢取《光环4游戏原声带》”。

2. 微博抽奖：转发UCG关于《光环4游戏原声带》的微博，并@三位好友，即可参与抽奖。

3. 活动截止后，我们将从电子邮件中抽取15名幸运读者，从微博中抽取5名幸运读者，赠送中国内地正版引进的《光环4游戏原声带》一张！获奖名单将会在316期杂志上公布。

友基特约绘画小教程　《恶魔风间仁》

作　　者：巴萨小马
使用软件：Photoshop CS5
使用设备：友基绘影G5数位板

这次为大家带来的是《铁拳》系列里的恶魔——风间仁，他擅长的个人技能是空手道。这张图我想表达的画面故事是，一个被梦魇所困，在格斗状态下踏上宿命旅程的恶魔仁。



01. 开始绘图，我个人比较习惯在纸上画出想要的效果草图，直接用软笔起草。上色部分则是在photoshop中完成的。



02. 接着将手绘稿扫描进电脑并在PS中打开，新建一个图层，图层属性设置为【正片叠底】，用【油漆桶】工具直接给画面上一个色彩基调。



03. 再新建一个【叠加】图层，在这个图层上给画面确定一个光源。（PS：这一步可以对光源的确定多做一些尝试，因为接下来的深入刻画都是在这个基础上来完成的。）



04. 然后开始逐步刻画人物面部的结构、神态和肌肉，根据人物设定将角色“恶魔化”。



05. 用稍微明亮的颜色刻画锁链，护具，使得画面的进度整体推进。新建一个属性为【正片叠底】的图层，刻画出角色特有的纹身。（PS：此处的刻画不要拘泥在某一个细节上。）



06. 最后新建一个【强光】图层，给画面加一些闪电效果，强化恶魔仁的特点。当然，有时间还可以继续细化，有一点是不会变的，就是细节服务于整体。经过约5小时的绘制，这张恶魔仁就完成了。



读编往来



兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：木仙



★2012大赏进行中！各位如果错过了上期杂志，没有拿到选票，请记得去 ucg.cn 投票哦！网络投票一样有奖品可拿，包括 Wii U 在内的各种好礼都有可能。另外请务必支持你喜欢的游戏，而你对这些游戏有什么感想也可以提出，好建议是有机会向游戏开发商反应的哦！

★老读者应该都知道，UCG 在处理广告业务方面充分考虑到读者的阅读体验，内文中极少夹入广告。新年新气象，随着第三方机构调查结果出炉，UCG 继续领跑 IT 类期刊，荣登榜首。广告商看好 UCG 在 2013 年的表现，于是开年第一期一举投放 5 页广告。为了不让读者利益受损，我们决定本期临时增加 8 页内文，将杂志总页数从 120 页增加到 128 页，以回报广大读者的长期支持。

★从本期开始，杂志附赠的光盘改为标清＋高清格式，其中高清为主，标清部分也不乏精彩内容，比如这期的热血最强。标清部分依然可以用 DVD 播放器和 PS3 播放，高清部分请使用 PC 来播放。如果您的 PC 配置较低，或是希望还是能在大电视上观看高清内容，您也可以把高清视频拷贝到 U 盘中，这样在 PS3 等设备上也能正常播放了。

Email 命运的悖论：写这封信的前两分钟我在看 312 期的光碟内容，在 PSV《刺客信条 解放》的试玩中，示范刺客身分时旁边有一只看着人被打还无动于衷挠痒的狗有木有……不觉得主角才是它吗？它可没抢镜头。

神设定啊，制作组是为了表现出在殖民势力的统治下，这种血腥的斗殴时有发生，连狗都见怪不怪了。另外，狗是这个游戏里最强的生物！不信你拿枪或者吹箭对着它攻击试试。

Email zero：关于《第 2 次机战 OG》，不知洛克酱玩的怎样了？我个人进度缓慢，原因是不跳战斗动画。玩了几话，真心感到诚意满满，虽然不少素材是前作沿用的，但本身原素材就已经很完美了，高清化后更是养眼，新加的特效细节也是燃到家了，各种机体大刷时髦值。不仅如此，音乐也要赞一下，因为选的是正树路线，在第四话时感觉 BGM 很耳熟——这不是 GB 上的元祖《机战》的地图 BGM 吗，感动啊！不仅如此，听通关的玩家说后期更是有《ROCKS》、《Victory》和《Skill》的演唱版作为关卡 BGM，想想都来感！不过本作最为逆天的就是 EX 难度了，以前是不能改武器、PP 翻倍，这回倒好，全不能了，资金看来只能当修理费了。所以很期待贵刊的 EX 难度全熟练度攻略（笑），本作流程不错，难度适中，画面音乐出色，细节丰富，真是对得起延期，可是好的战斗动画实在太多了，真期待小编们是如何取舍的。

这次的《机战》确实诚意满满，赠送的特典书也十分给力，让喜欢巨乳的稀饭眼都直了。而动画的各种演出也确实让老玩家过足了瘾，可以说只要是个女的都能……（你懂的）。本期的光盘暂且收录一些精彩的必杀技，如果反响不错的话下期还会继续放出其余部分。最后说一下 EX 难度，从本人的进度来看也就几个会回血的 BOSS 对爆发力有要求，其余关卡只要把握好精神和地形的运用并不是太难。

咦？我的膝盖怎么……

Email 御姐武神Z神乐：求小编们告诉我如何不会做梦的方法！不瞒小编，一年三百六十五天，我有两百多天都在做梦，还是有关游戏的。最可怕是，都是反派角色追杀我，怎么办？

科学研究表明，人是不可能不做梦的，因此有个最简单的解决方法，就是将追杀你的反派角色解决掉，这样就能迎来HAPPY END，从此只会做美梦！

但是处理掉对手之后需要将他的尸体藏起来，假如不慎被警察发现的话，就要步上漫无天日的逃亡之路……

等、等一下，之前明明是个超级系的梦境，怎么在杀人后就开始往真实系方向发展了呀？！

正是因为是梦，才会有这种不可思议的转变啊！

你太腹黑了……

Email BANJO：在好游戏和坏游戏之间还有两种游戏：高销量低评价游戏，低销量高评价游戏，小编对这两种游戏有什么看法呢？

其实我觉得并不存在真正意义上的“高销量低评价游戏”，因为高销量的原因一般都是因为其有着极好口碑的前作，低评价则是因为没有达到玩家们的预期，但如果将其视为一款全新的作品，相信玩家们就会将目光更多地集中在优点方面，这大概就是爱之深恨之切吧？至于“低销量高评价”，只能归结成四个大字：“生不逢时”。

Email 信仰之跳：不知道小编们注意到了没有，育碧开设的《Assassin's Creed Ⅲ》简体中文版网站上所使用的译名为UCG率先翻译的《刺客信条》，而非港台地区使用的《刺客教条》。看来在大陆地区还是UCG的影响力更大啊！可惜这次推出的简体中文版估计只是PC版，主机版应该是不会有了。但我还是决定去支持一张正版，毕竟这是个好的开端，多给厂商一些信心，简体中文主机版神马的，一定会来的。

因为《刺客信条》这个译名经过各位玩家这么多年的传播，所以已经成为了通译，官方在推出简体中文版时自然也要接地气，使用大家更熟悉的译名版本，这是个好现象哦。

至于这位读者支持正版的行为就更值得赞赏，毕竟PC平台上盗版盛行，而且还有民间汉化版，统统都是免费，能够坚持买一张正版需要的不只是金钱，还有对于游戏厂商还有游戏本身浓浓的爱啊！

太有爱了，作为一个系列真饭，这里要谢谢这位读者对《刺客信条》的支持哦。

Email MOE蛋：看到胜负师的微博说到关于《索尼克全明星赛车 变形》的恶心奖杯，除了这个之外，小编们还有没遇到一些很绝望的奖杯呢？

说到绝望的奖杯，那必然是《如龙3》的“全小游戏制霸”，看到后我立马打消了白金的念头……这也是惟一一作我放弃白金的《如龙》。《刺客信条Ⅲ》里有些任务BUG，它们是否出现直接影响到玩家是否能够达成全部记忆片段同步率百分之百，这个情况要是出现的话，也会令人有一瞬间的绝望，好在还能重打，但是又遇上了的话，该怎么办呢？

编辑微生活

报告老大……

步入12月之后，编辑部所在的城市也终于开始有了几分冬季的味道。不但气温显著降低，而且还出现了长达3个星期的持续阴雨天气，这让平日习惯穿单薄外衣的小编们苦不堪言，。而受到寒冷空气的影响，迟到的情况也开始频频出现。根据编辑部的规定，迟到5分钟以上者就将受到经济上的“制裁”，但有特殊理由的则可以免于处罚，于是各种各样的奇怪迟到理由随即在小编们的大脑内应运而生。

报告老大，昨晚一直在思考攻略打法，以至于严重失眠，所以请不要记我迟到。

报告老大，我家狗着凉了要去医院，所以请不要记我迟到。

报告老大，出门时汽车太冷打不着火了，所以请不要记我迟到。

报告老大，来上班时忘记带伞了，中途回去取了一趟，所以请不要记我迟到。

报告老大，所有衣服全部都没有干，只能用电暖气去烤，所以请不要记我迟到。

报告老大……我、我被被窝兽压住了起不来床，所以请不要记我迟到。

老编说了，你们每个人按两倍罚款！

Email T-yang：我发现一刀老师很喜欢用挖鼻孔这个表情……其实我也是很喜欢用这个表情！可能银魂看多了！我发现这是一个万能表情！

来来来，秀一下由UCG御用画师恶魔猫那娜MM给俺绘制的挖鼻孔表情大图，与诸君共勉！



Email 口－夕－：我是一个新手《动物之森》的玩家，因为看了UCG和《掌机王SP》的介绍才对这个游戏萌生了兴趣，买来一玩，果然非常中毒，本来只打算睡觉前玩一会儿，但却总是不知不觉就玩到了一两点，汗。不过因为是新手，所以遇到了不少的问题，想问一下编辑们。一是虫子要怎么抓？我一走过去它们就飞走了，根本来不及举网子；二、除了炒股票外还有什么比较稳定的赚钱方式么，股票太不可靠了；3、村庄中每个月好像都有一些特别的活动，12月会有什么呢？

抓虫子时一定要举起捕虫网后按住A键缓慢地移动到虫子附近，再松开A键就能捉住了。一般快接近虫子身边时它就会有所警觉，这点在大虫子身上体现得很明显，就是会张开翅膀准备起飞，此时暂时不要动，过一会儿它就会放松警惕了。要赚钱的话，在南岛捉虫子就是个不错的选择，你可以用斧子将南岛的树砍得只剩3颗，这样稀有甲虫的出现率会大幅提升，很快就能满载而归。当你不再需要靠这种方法赚钱时，可以去做南岛的迷你小游戏，拣一些榴莲、香蕉等热带水果的种子回来，重新种上即可。至于最后一个问题，12月的活动可多了，21号有冬至、24号是圣诞节前夜、31号是新年倒计时，届时小动物们也会狮子大开口索要礼物，虽然会大出血一把，不过提升好感度的速度也是相当快的哟！

Email LAPSANG：掐指一算，距离玛雅人预言的世界末日就剩不到一个月时间了，可是我翻了翻自己的钱包，现金加上银行卡的总和也不够买一张船票的零头。于是我陷入了深深的沉思，我的收入好歹也够得上城市的平均水平线，虽然工作时间不长肯定是攒不到买船票的钱的，但为什么连一个零头都不够呢？直到我看到书架上那一排游戏的盒子，我就突然懂了。既然如此，我决定还是抱着自己的宅物一同迎接最后一刻的到来吧，假如我的化石能被下一个文明发现的话，希望他们能察觉到我是在满足中离开这个世界的……

看到这封信的最后，我不禁对这位读者乐观的态度产生了浓浓的敬意。

但从物质循环角度来看，所有宅物可能都会在变成化石前就被分解掉了。所以现在就送给我吧，虽然我也没买船票，但相信凭借我矫健的身手和堪比贝爷的生存经验，一定是可以活过世界末日的！

据我所知，自从地球上有生物以来，惟一在生存经验上能战胜贝爷的生物只有蟑螂，所以稀饭你……

又黑我！

EMail Reaper－杨：最新一期的 GAMEHALO 中，那个《FIFA13》精彩进球的集锦，由于背景音乐太大声，解说都听不太清楚，偶尔听清了感觉很猥琐啊那个声音，我一开始以为是华尔兹做的解说，怎么最后自我解说是一刀，让我汗了半天。

照你这么说，原来我在你心目中声音应该是很猥琐才对，高端黑呀高端黑。

那天录音设备出了点问题，导致声音有点发闷，这里必须跟各位说声抱歉！不过话说回来我这么正义凛然的声音到底哪里猥琐了？我只想踢球啊教练！

Email 脱氧核苷酸：近期的多边一直看到小编们推荐美剧，难道编辑部没人追日剧？这让不喜欢美剧重口味的我情何以堪啊！顺便推荐一下，最近的《PRICELESS》很不错哦。

新番日剧倒是没追过，不过前不久微博曾被一部老日剧刷屏，叫《金牌女王》，天海佑希演的女强人讲话异常犀利精准，从时政到社交生活无一不被其批判，看得我甚爽。

本期流行游戏

《第 2 次超级机器人大战 原创世纪》

纱迦、洛克、稀饭

小强果然是无敌的！

——被宇宙线 57 话 BOSS 的回血能力恶心到的洛克留

《孤岛惊魂 3》

华尔兹、稀饭、铃

狼来了你怎么跑去演疯子海盗了？

——看到《孤岛惊魂 3》的 Vass 后华尔兹惊呼道



《COD 黑暗行动 解密》

伽蓝、华尔兹、九兵卫

我觉得我快要感冒了

——面对《COD 黑暗行动 解密》无背景音乐的冷场时，华尔兹吐槽道

《莱顿教授 VS 逆转裁判》

八重樱、九兵卫、宇宙

我才知道原来莱顿教授是和我生活在同一个时代的……

——一直误以为莱顿是 20 世纪初英国住民的八重樱发觉自己错得离谱



Email 恋姬：《真・三国无双 7》武将们的新造型陆续公布，小编们对此有何评价？我个人倒是蛮喜欢女将们的新外形的，特别是大乔的双马尾＋膝上短裙，各种戳中萌点。新角色关银屏设计得也蛮不错的，不过在看到她的第一眼我就觉得好像在哪见过，再一看声优——三上枝织，顿时就笑喷了。这不是《摇曳百合》的阿卡林吗？关银屏会不会有一招攻击是团子浮空炮啊？最好放无双时的台词也能换成“想要变得更加的显眼！”

经这位读者一说，我也才发现关银屏和阿卡林之间确实有着微妙的相似，不由得开始担心起了关银屏未来的命运会不会也像阿卡林那么凄惨……

我觉得游戏里应该是不会有这么到位的捏他啦，但估计很快各种恶搞同人图就会铺天盖地了。

无双总帅纱迦还没有发言呢，你们这群家伙抢着回答做什么！

……我跟你们这群萝莉控没有共同语言。

Email 神马情况：又到大赏，又是一个投票不中奖的时节 o(￣︿￣)o 唉。

中过二等奖换了 NDS 的飘过。

任饭你好。

除了楼上某个不是地球人的生物中过奖外，在我印象中，其他编辑在成为编辑之前都是读者身分，但也没有哪个中过大赏，而现在，我们干脆连机会也没有了！

所以说，中奖的始终是少数人，不中奖的是大多数人，但如果因为觉得自己不会中而不去投，那就会变成我们这种连抽奖资格都没有的苦逼啊！

综上所述，各位读者还是请赶紧投票吧，等你们混成编辑，就只有哭哭了魂淡！

Email 夏洛特的忧郁：去年 3DS 发售后不久，日本就遭遇了 311 大地震；今年 Wii U 发售后不久，日本再一次遭遇 7.3 级的强震。等等，我突然明白了什么……

这位同学，显然你知道得太多了，估计过不了多久，你的这段回忆就会被抹消掉的。

你们又乱讲，这种影响对于 Wii U 的发售也会有一定影响好不好？

我比较关心的是按照这个规律走下去，是不是 Wii U 也会降 1 万日元？

大概不行，因为你还没有触发八重樱买 Wii U 这个前置条件，所以无法开启降价这个任务。

八老师快买，造福玩家，功德无量呢！

……

EMail vol 升龙拳：刚刚打穿《黑暗行动 2》，整个流畅让我热血沸腾，剧情太赞了，在看到最终 BOSS 梅南德斯时感觉有些眼熟，之后才恍然大悟，没人发现这次的最大反派长得很像徐锦江吗？

……

硬要说的话，可能那霸气程度有些相似吧……

通关之后的那段恶搞动画，这个霸气反派在我心中的形象瞬间崩塌了啊。

Email 龙翔闪：最近的《第2次超级机器人大战 原创世纪》打得我热血沸腾，小时候总幻想着能开上机器人为地球而战，可惜渐渐变的现实断了这样的念头。如果有这样的机会，不知道各位小编会选哪台机呢？”

必须大曾伽！

上前线打仗可是个力气活……我能当舰长打酱油么？

你以为当舰长就很安全吗？参考钢铁号！

楼上的几位，推荐你们都去看看《中二病也想谈恋爱》！

EMail 514 卫星牙：小编你们最近的减肥计划进行的如何了？总是听你们说要减肥的事情，有没有已经成功的？我也是胖子一枚，想听听你们的经历和成果。如果好的话不妨分享给各位读者啊。

每天走路回家，没事故意去很远的地方吃饭，少吃高热量食品，大概瘦了五、六斤吧。

每天骑1小时自行车锻炼顺便思考人生。

本人有过两次成功的减肥经历，下面和大家分享一下。平日要减少多余热量的摄入，像薯片、糖果之类、汽水之类的零嘴绝对不能碰，实在觉得饿了可以吃些香瓜、苹果、雪梨、黄瓜等价格实惠、又能补充身体所需养分的水果，正常的三餐都要按时吃，无需刻意去节食，顶多晚餐不吃米饭。每周做2到3次的有氧运动，如慢跑30分钟、跳绳1500个左右、游泳1000米等都是不错的选择。另外饭后或者吃了油腻的食物后可以适量地饮用一些高浓度的乌龙茶来刮刮油。如果能按照上述所说的去做，一个月至少可以减掉5KG噢！

哇！狼回答得好仔细！我对于减肥已经放弃了……

Email 糕腐衰：因为对日本战国颇感兴趣，本人一直都有关注NHK的大河剧，尤其是近年加入了不少偶像剧演员后，更是集深度和赏心悦目于一身，让我看得欲罢不能。不过最近我才发现，2013年要预定播出的大河剧，竟然是《八重之樱》！主角是明治时代的新岛八重，这位巾帼女英雄还有“幕末圣女贞德”的美称，不知道八老师对这部剧有什么看法？

这部大河剧除了名字外，跟我有什么关系吗……

有啊，既然都是幕末维新的时代了，女主角肯定有机会穿LOLITA嘛！

说不定还会有秉承维新精神的女仆咖啡厅出现！

你俩绝对是《银魂》看太多了……

这不公平，为什么每次播《圣斗士》新作都没人问我看法！

因为他们只会问你这次打算开多久挂，秒多少个人……

北京 切糕高手：最近看了电子游戏大赏（VGA），对于年度最佳游戏的得奖游戏是《行尸走肉》游戏版很是不解，这游戏我没玩过，但是看过截图和视频，应该就是一个美式的AVG游戏吧，到底有什么过人之处？

其实这游戏的本体也做得挺烂的，选了对话还会停顿两秒，做相关视频的时候我甚至要把每次卡顿都剪掉才能保证流畅……

奖杯/成就设计也不知道该说是神还是偷懒，全部都是剧情取得，打通游戏一遍就全拿到了。

作为看过电视剧版的脑残粉，我还是必须承认，这游戏虽然其他地方不咋样，但剧情和各种道德选择还是很有意思的，但要说是本年最佳游戏，那恐怕有点过了。

这应该就是美国玩家和我们中国玩家在评判标准上的差别，当我们把游戏元素，手感，画面和其他各种与游戏相关的元素放在第一位时，美国的玩家们却似乎更注重游戏的整体氛围和剧情带来的感情冲击和新体验。老实说，我虽然个人非常喜欢这款游戏，不过恐怕也不会将其选为年度最佳游戏，而且因为这款游戏有颇高的语言门槛，恐怕国内玩家们也不一定有机会体验到本作的魅力所在，所以还是求同存异，理性地接受我们和老美之间的审美差异吧。最后提一句，如果你有自己心目中的年度最佳游戏，别忘了在我们的游戏大赏当中投下神圣的一票哦。

Email 及时雨：最近我把《终极军团》通关了，最终章简直燃爆了，全程感动+热血，从CV到战斗系统都很喜欢，BGM超赞啊，循环几十遍都听不厌！不知道有没有小编玩这游戏呢？之前在杂志上看到报道过新情报，但为什么没有做攻略呢。

年底突突突游戏大作实在太多了，从《边境之地2》到《BIO6》再到现在《光环4》和《COD黑暗行动Ⅱ》，很多读者都来信表示实在玩不过来了，所以攻略也只能说声抱歉了。

本作的BGM超赞这点非常认同，特别是泽城和画伯唱的《Starry Conversation》，推荐有兴趣的读者找来听听。

里昂，拿开你的咸猪手！

Email ziwing li：一直以来，都对动漫、游戏改编的电影不敢抱有太大的期望，电影版的“《变形金刚》系列”、“《生化危机》系列”都是自从看了第一部后就对后面的续集不敢恭维了，一直提不起兴趣再看。因为最新的《生化危机5》国内没有上映，但有咱们中国的美女李冰冰加盟扮演“挨打王”，于是鼓起勇气上网看了这一部，不想不看还好，一看之下果然被雷得外焦内嫩，简直就是看了一出剧情不知所云、造型整体不是很像的Cosplay秀。除了艾达、吉尔、巴里三人的造型还勉强可以外（因为这三人我一眼就认出来了^_^），其他人只有等电影里叫出他们的名字，才恍然大悟，原来还有里昂、克莱尔啊……还是衷心希望这些好莱坞的大导演们，请不要再这样糟蹋咱们玩家心中的这些完美的大英雄们了，阿门、阿弥佗佛、阿里嘎多^_^。

PS：其实“《蝙蝠侠》三部曲系列”拍得真不错，我还是在第三部《黑暗骑士崛起》下画前，赶去电影院看了最后一场。真希望以上所说两个系列的导演、编剧们，快去跟人家《蝙蝠侠》的导演去补补课，再考虑要不要接着往下继续拍续集呀……

我对这部电影的总结是：这是一部无法用“烂片”二字来简单概括的电影，编剧的脑沟回一定像艾达王的大腿内侧一样光滑平整，导演的审片能力比舔爷的视力还要糟糕。

虽然之前看定妆照就觉得里昂的选人和造型都不敢恭维，但我实在是没料想到他居然是个痴汉……

我估计导演大概是听说过游戏里里昂喜欢艾达，所以在电影中特意加了些服务性质的镜头吧？不过这种建立在对原作一知半解基础上的谄媚只会让游戏玩家感到由衷的反胃。

我本来还是很认真地在看剧情的，但没过多久我就发现我根本看不懂orz。

咳，你们都没明白这电影的真正目的，导演保罗·安德森只是想给自己的老婆大人米拉·乔沃维奇找个活儿干而已……



不过有个好消息是，据说电影版只会拍到第六部，所以大家只要再坚持一下就能守得云开见月明了。

原来如此，太好了！赶快完结吧！

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖 1名



北通潘多拉PS3/PC智能手柄

一等奖 2名



北通动力堡垒移动电源

二等奖 3名



北通源动力便携充电器

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

11A 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

苏州	王志广		

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

常州	吴风生	无锡	于贵宏

二等奖 北通原生铜 HDMI 高清线

上海	高出平	桂林	丁辉峰
广州	孔明亮		

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

武汉	周光琴	深圳	刘飞敬
厦门	马乐乐	北京	胡致远
福州	柯海河	成都	陈尚斌
济南	李圆圆	徐州	陈深崎
南京	王 峥	宜昌	刘壮心

10名 三等奖



北通原生铜USB数据线
（苹果/安卓/迷你）

本期问题

1. 说说你眼中本期杂志的优缺点。
2. 你觉得本期攻略质量如何，是否对你有帮助。
3. 你对民间汉化版游戏的态度是什么？

（本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 1 月 5 日，平信快递以发件日为准）

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

Email 大岛阴菜：谢谢稀饭在微博上推荐《狗狗在都市》这部纪录片，感觉这片子好有爱，我才看第一集就被里面会踩滑板的狗狗“牛牛”萌死了，不过我也遇到了和他主人一样的问题，自己家的狗狗老是要黏在我身边，有时候我躺在床上玩《动物之森》，它就跑到我身边呜呜地叫，非要我陪着它玩半天才肯乖乖地去睡觉。各位养狗狗的小编们如果碰到这种情况会怎么办？

臭狗敢干扰老子打游戏？看我怎么收拾你！

问题你家貌似没有狗，只有女仆，莫非你……

在对话变得重口味之前我还是先来正经回答一下，事实上这种情况还是挺常见的，狗狗不像我们人那样有各种娱乐，所以呆在家里久了难免会寂寞，难得主人在身边，撒撒娇也是正常的。一般来说，只要手上的游戏是能够暂停的类型，我都会停下来陪狗狗玩一下，但如果不凑巧正好在打网战，那就只能草草摸两下把它打发走了，老实说很是有点负罪感，所幸我现在回家基本不玩游戏，倒也正好多了不少时间陪狗狗玩。

我家的 Woody 比较势利，如果它撒娇想和我玩，多半是为了讨零食吃，所以遇到这种情况我就会腾出一点时间来，教他做做动作，比如坐下、趴下、站起来、伸懒腰等，做对的话给它一点零食，如此一来能消耗掉它不少的精力，又能促进我和它之间的感情，而且顶多只花个 10 分钟左右。

……最近狗狗得了皮肤病，被医生剃成了秃子，天气又比较冷，所以每晚都要上床睡觉，轰了轰不走，只能放任自流……

一刀有话说（特别版） Vol.67

2011~2012 年的“游风艺苑”月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持，我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样，本次活动将会为期一年，形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。



具体到 1 月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：Rainbow 3 数位板（全新上市，价值 799 元）
参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



雷电与圣诞小姐，AGS试玩会上的奇妙组合。
摄影：稀饭

八重樱



★前两天打《莱顿教授VS逆转裁判》打得很HIGH，一不留神就熬夜到了凌晨4点，结果转天起床时顿觉天旋地转直接扑倒在被窝上面，半分钟后才缓过劲儿来。之后几天也持续处于这种状态下，无论是起床还是躺下都会觉得头非常晕。因为自己家族有高血压病史，所以很担心会不会也像父亲那样年纪轻轻就中风，时常会想，万一要是中风了……就打不了动作游戏了……（哪里不太对？）把这份担心和家人讲了之后，对方白了我一眼，说："中个毛线的风，你就是没睡够而已！"好吧，我决定这期杂志截稿后请个年假，睡它个昏天暗地！

☆都说12月是世界末日，原本我不信，直到我看到12月要补款的模型名单，我终于相信世界末日真的来了，至少对我而言是这样没错。

★离开老家后已经好几年没有看到过雪了，现在终于有机会能重温堆雪人的快乐了，真开心啊！什么？你说南方怎么可能会下雪？讨厌啦，我说的是《动物之森》。

☆《光环4》的原声音乐CD即将在中国大陆地区发售，UCG也与索尼音乐联手为读者们带来了正版CD的抽奖活动，欢迎大家多多参与。国内的动漫游戏市场正在一步步走向正规，也望大家在力所能及地范围内给予这些正版商品们更多的支持，展现出你们的爱！

NOW PLAYING
《跃出 动物之森》

毕尔兹



※对于冯小刚的电影谈不上热爱，但对于这次的《1942》却很是喜欢，冯导这次虽然还有许多可提升的地方，但尽力拍好了一部要传达很多内容的电影，让观众笑着哭的同时反思很多存在于我们当今社会中的问题，这正是一个好导演所该传播的正能量。电影是很悲，但不失为一部好作品。

※猛然发现如今许多靠着"选秀节目"猛赚了一把的电视台，都开始纷纷买断部分电视剧的投放权，这样被垄断的电视剧只能在一个台中看到。这其实是好事，中国电视一直以来的特点是一部电视剧每个台都播，所谓更多频道选择到头来根本没什么意义，以往所有电视台都播同一部粗制滥造的电视剧，观众根本没有选择的余地。独占内容可以逐渐提高电视剧制作档次，观众也可以在有限的休息时段内真正选择自己喜欢的电视节目，这比取消电视剧中插播广告有意义多了。

※随着最后第5季斯巴达任务的推出，《光环4》终于全成就，单人传奇难度初次尝试可能会有些吃力，到后期则越发熟练，建议玩光环的玩家一定要挑战单人传奇，不然总觉得错过了什么。

※这几年CBA在国内关注度上升了不少，归根结底是靠几个从NBA退下来的外援，这让我感觉有点悲哀。不知什么时候国内才能真正能把联赛的档次提高，将技战术的水平提升，打造中国自己的明星。而不是像现在这样依靠捡来的外援来吸引观众的眼球。

本期个人签名
《行尸走肉》第3季后半部分又要到明年去了。

胜负师

［铂］去香港Capcom采访时本想有机会试一试《鬼泣DMC》的正式版，只可惜演示、采访以及其他一些小环节加起来就给了我们一个小时，而且最后还超了十分钟，没能进一步体验算是小小的遗憾。但这样的专访收获颇丰，以后我们也会积极联络各厂商，多一些这样的机会，将第一手的资料与读者朋友们分享。

［金］这期游戏方面的主要精力都放在了《PS全明星大乱斗》上，觉得这款游戏比想像中要出色许多，决定在编辑部内小推一下。要是效果好的话，下期可能搞个"编辑部全明星大乱斗"，编辑部的比赛好像还没做过高清版的哟，敬请期待！

［银］早上去上班时，孩子或许还没有起床；晚上加班回到家，孩子可能正在写作业，你坐下问上几句"今天学校里怎么样啊？"之类无关痛痒的话，等你洗完澡，孩子可能已经睡了，一整天下来与亲子交流的时间可能还不到十分钟。"十分钟爸爸"是一种社会现象，在工作压力大的城市中往往十分突出。而我正在为不让自己成为十分钟爸爸而努力。

［铜］胖子语录：胖嫂吃饭时吃了几块肥肉，觉得油腻不适，就想拿胖子的山楂片吃上几片。儿子看到了赶忙跑过去说这是我的，妈妈你干嘛要吃我的山楂？胖嫂说妈妈难受，你就给我吃几片吧。胖子手里握着山楂，眼睛眨巴了几下，再三考虑之后回答说，要不你还是喝点白开水吧，喝点水就不难受了。



本期个人签名
填坑这种事情，我每天都有想啊！

星夜

★垂涎多时的1080p投影器终于入手！算是了却了一桩心事。其实家里的那台投影器已经买了6年多，当时只有800×600的分辨率，价格已经达到5500多。现在相同的价格已经是1080p，那台还能正常用的老投影器怕是500块都没人要了。因为分辨率太低，一直以来只能用老投影器看1024的MKV，用来打游戏是根本不可能的，就算是Wii也够呛（灯泡流明与对比度太低）。所以就只有用投影器看看国产片，大片和PS3还是要用电视。这次投影器升级到1080p之后，总算组建了一个还算过得去的家庭影院，用来玩某些类型的游戏爽到爆炸（比如《COD》和《机车风暴3》）。这台机子的对比度还不错，《生化危机6》这种比较暗的游戏也无压力，目前无比满足中……

★其实现在很多720p的投影器只要三四千块钱，也能满足大部分高清电影和游戏需要，预算不多的大屏幕控们可以关注一下。不过次世代主机应该是以1080p为基本标准，二者的区别用电视看可能不是太明显，但是放大到100寸就能明显感觉到差距了。所以为了未来着想还是一步到位吧！

★本以为上次把另一个智齿拔掉之后就再也不用天天跑医院了，没想到旁边另一颗牙也蛀掉了，估计还得再做根管治疗，可能还要一两个月……要么不做，一做就是六颗，我的牙真是命苦啊。



本期个人签名
开始觉得幕布不够大了。

狼来了



【生活】曾经在310期的小编寄语里说过要减肥，这次来汇报一下成绩。一个多月以来减掉了4.8公斤，勉强算达到了当初定下的5公斤目标，稍微具体一点的减肥方法大家可以在读遍的回信部分找。12月的目标是再减掉4公斤！加油！

【漫画】“取材（偷懒）”半年多的富奸义薄竟然又开始连载他的《猎人×猎人》了！虽然是为了给明年1月12日上映的剧场版《火红的幻影》造势，不过作画质量勉强在线稿之上的《酷拉皮卡追忆篇》还是稍微安抚了一下众多等到内伤的玩家。从最后一页只有文字没有图的内容让人隐约觉得，当初旅团屠杀火红眼一族似乎另有隐情。

【游戏】《BBCP》终于稼动啦！每天到单位打开电脑后的第一件事就是刷视频网站，看看有没有更新对战录像。目前新作给我的感觉是打击感似乎逊色于TGS的试玩版，打击音效做得过于刻意，有点“吵”，其他的改动都在可以接受的范围内。本作要练的角色有棍娘→石田彰→13→12→高达椿→金草罗仪，至于主力是谁则还没有确定，希望家用版赶紧公布发售日，让等的人有个盼头啊。

本期个人签名

又民工又赖还不许人说了是吧！

宇宙人



说来如果世界末日是真的话，那这期可能就是最后一期杂志了(？)。某人跟我说要是真的话，世界末日前就列张清单看看最想在2012来之前做点什么事。于是我也试了一下，结果发现什么都做不成……没办法，平时挖的坑太多了。还不如列张如果2012不来的话就要完成什么事的清单更加实际。

《惊爆游戏》的进度比想象中快，估计这一季完了就会跟上漫画的进度了。看了这么多集，最想吐槽的是，厂商与其花这么多资金在一个无人岛上搞真人模拟游戏，还不如多找几个人回来Debug或者研究反外挂。雷都在身边爆炸了连一点擦伤都没有，说是高玩们开挂了绝对比“主角光环”这4个字更靠谱。

NOW PLAYING

《特特莉的工作室Plus 艾兰德的炼金术士2》

纱迦



★《第2次机战OG》目前的进度是EX HARD即将通关。家用机《机战》从来都是通关三遍以上，这次当然也不例外，不过有得必有失。我在这边燃烧钢之魂的时候，某蓝背着我把《COD 黑暗行动Ⅱ》丧尸模式的彩蛋成就解了，岂可修！虽说这游戏必定有三四个DLC，现在就算赶着全成就了也意义不大，但看着有坑在眼前，那滋味还是挺不好受的。毕竟我的成就完成率可是接近99%的。

★和LP一起看了《少年派的奇幻漂流》，果然是不可多得的好片。不过看完之后出来，我和LP展开了激烈讨论，我认为第二个故事是真的，而她更相信第一个故事。最后的结果当然是我妥协了，不过到网上看了下影评发现，真相比我想的还要更加黑暗。现在有点后悔没看IMAX版了，还没看的朋友请抓紧时间，以免错过佳片。

★SE搞了个神秘兮兮的倒计时网页，疑似《星之海洋5》要公布了。《星之海洋3 导演剪辑版》是本人PS2时代最满意的RPG，但4代让我极其失望。希望这回的5代素质要远超4代，另外希望是家用机平台的作品，好歹当年3代用到的技术可是独步业界的，这回可别整到3DS甚至iOS上了。出在PSV上还可以接受，但明摆着SE没这么好心。

★最近《少女与战车》第8集的萌版《喀秋莎》颇为走红。其实俄罗斯歌曲一直都不错，小时候听大人唱过不少，至今依然记忆犹新。这里顺便考一下大家，《俄罗斯方块》游戏中也收录过一首俄罗斯名曲，你知道它叫什么名字吗？

本期个人签名

正当梨花开遍了天涯，河上飘着柔漫的轻纱。喀秋莎站在峻峭的岸上，歌声好像明媚的春光。

铃



《刺客信条Ⅲ》遇到了BUG，为市民收集道具的任务已完成了绝大多数，在ANIMUS里这个部分还是显示百分之零，由于这是最简单且几乎不用动脑筋的分支，因此就把它们留到了最后，结果是所有记忆片段的同步率停在了百分之九十九点几，到现在也没见育碧说要放出补丁修复这些小BUG，所以我还是安心重打好了……

《刺客信条Ⅲ》的官方繁体中文版翻译与其他游戏的繁体中文版一样，各种槽点，比如“看什么”可以翻译成“看三小”，我一晃眼还看成“看小三”……问了某搜索娘之后发现这是台湾的方言。好不容易熟悉了“三小”等于“什么”，结果后面又冒出个“还能有啥小？原则是啥小？”，于是又问搜索娘，发现“啥小”跟“三小”差不多。这些都算了，两个大男人之间以“爱人”相称是个三小意思？这都是啥小啊！看个中文版比英文版还费劲！

《如龙5》已发售，但由于最近手上的工作比较多，首发是不用想了，倒是一代和二代的高清合集，看一月份能不能抽空给解决了，时间不够用，怎么办？

本期个人签名

原则是啥小，能吃吗？

稀饭

【衣】天气渐冷，翻箱倒柜地找长袖衣服，却发现似乎大部分放在了家里，只好时不时用短袖内衣+长袖外套的组合先对付着过，于是每次走在街上都觉得很奇妙，身体明明很暖和，双手却冷得发颤。看来去香港采购一堆新衣服是当务之急，各位读者有何推荐不？

【食】在纱迦的带领下，前去办公地点不远处的东北餐厅吃了两顿大餐，不得不感叹编辑部附近的餐厅除了出品质量不如人意，连性价比都差了一大截，看来除了赶时间的午餐，实在是没必要在附近餐厅折腾自己的舌头和钱包了。

【住】因为想要试验一下能不能在宿舍的客厅玩Kinect，就在假期动手整理了一下，没想到竟然找到了一张房东藏在某个角落里的折叠桌子，正好用来放显示器和Kinect，看来这屋子里还真是充满了小惊喜，说不定哪天我还会找到被房东藏起来的金条什么的——这个白日梦有点太夸张了对吧？

【行】虽然有点奢侈，但和谐号100块钱的一等车厢和80块钱的二等车厢差别还是挺大的，以后还是买一等的吧~~



NOWPLAYING

《孤岛惊魂3》、《质量效应3 欧米茄》(DLC)、《光环4》网战+超级战士任务

洛克



发现编辑部附近的饭馆真是黑得可以，价格比其他地区的饭菜贵几倍不说，份量还要少很多，更令人发指的是，连遍地都是的家X园也是阉割版！吃饭难，难于上青天啊（掀桌子）。

天气多变，在衣服晾出去数日还未干的情况下，本人终于忍不住购入一台干衣机，想不到这玩意十分给力，当天洗的衣服经过两小时的烘干直接就能穿了，看来以后再也不用怕回南天啦。

《第2次机战OG》实在厚道，从到手开始每天都奋斗10小时以上，而这也是数年来第一款让我有主动白金冲动的正GAME，目前仅剩和多周目有关的奖杯未解，不过对我来说最难的不是EX模式通关的奖杯，而是SP模式的奖杯——15改虐怪完全没意思啊！

本期个人签名

电热毯真是个好东西！

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2012.12.10-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本
■推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

继美版之后，日版 Wii U 也已经如期发售，不知道各位玩家有没有第一时间去尝鲜呢？PS3 方面，独占强作《如龙 5》也已推出，作为系列集大成之作，本作获得了系列玩家的一致好评，有兴趣的玩家请不要犹豫！如果玛雅人靠谱的话，作为玩家真是要赶紧填坑，不要在“末日”前留下什么遗憾啊！（笑）

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 12 月					
13 日	可爱幼猫 3D	かわいい子猫 3D	MTO	模拟育成	日版
13 日	美食的俘虏 怪兽	トリコ グルメモンスタ－ズ!	NBGI	角色扮演	日版
13 日	闪电十一人 GO2 时空之石 热风・雷鸣	イナズマイレブン GO2 クロノ・スト－ン ネップウ	Level-5	角色扮演	日版
20 日	尖帽子与魔法小镇	とんがりボウシと魔法の町	Konami	益智	日版
20 日	我是航空管理员 空港英雄 3D 成田 with ANA	ぼくは航空管制官 エアポ－トヒ－ロ -3D 成田 with ANA	Sonic Powered	模拟经营	日版
27 日	幻想生活	ファンタジ－ライフ	Level-5	角色扮演	日版
2013 年 2 月					
7 日	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち	Square Enix	角色扮演	日版
2013 年 3 月					
5 日	恶魔城 暗影之王 命运之镜	Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate	Konami	动作	美版
7 日	哆啦 A 梦 大雄的秘密道具博物馆	ドラえもん のび太のひみつ道具博物馆	FuRyu	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 3 月	怪物猎人 4	动作	2013 年春	龙珠英雄 终极任务	动作冒险
2013 年内	真・女神转生Ⅳ	角色扮演	2013 年内	逆转裁判 5	角色扮演
2013 年内	莱顿教授与超文明 A 的遗产	文字冒险			

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 12 月					
11 日	007 传奇	007 Legends	Activision	主视角射击	美版
13 日	三国志 12	三国志 12	Koei Tecmo	策略	日版
2013 年 1 月					
31 日	真・北斗无双	真・北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 2 月					
12 日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
26 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	UBI	平台动作	美版
2013 年 3 月					
5 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	Wii Fit U	体育	2013 年内	猎天使魔女 2	动作
2013 年内	皮克敏 3	动作	2013 年内	勇者斗恶龙Ⅹ 觉醒的五大种族	角色扮演

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 12 月					
13 日	实况力量职业棒球 2012 决定版	実况パワフルプロ野球 2012 决定版	Konami	体育	日版
13 日	笨蛋测试召唤兽 携带版	バカとテストと召唤兽 ポ－タブル	角川 Game	益智	日版
20 日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/153 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版
20 日	海贼王 冒险的黎明	ワンピ－ス ROMANCE DAWN ～冒险の夜明け～	NBGI	角色扮演	日版
2013 年 1 月					
17 日	数码宝贝冒险	デジモンアドベンチャ－	NBGI	角色扮演	日版
24 日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川 Games	文字冒险	日版
24 日	银魂双六	银魂のすごろく	NBGI	桌面棋牌	日版
31 日	加速世界 加速的顶点	クセル・ワ－ルド —加速の顶点—	NBGI	策略	日版
31 日	机装猎兵 EX	机装猎兵ガンハウンド EX	G.rev	动作	日版
2013 年 2 月					
7 日	英雄 VS	ヒ－ロ－ズバ－サス	NBGI	动作	日版
14 日	战斗机器人之魂	バトルロボット魂	NBGI	动作	日版
21 日	魔法与科学的群奏活剧	とある魔术と科学の群奏活剧	NBGI	文字冒险	日版
21 日	Fate/ 新章 CCC	フェイト / エクストラ CCC	MMV	角色扮演	日版
28 日	境界线上的地平线 携带版	境界线上のホライゾン PORTABLE	角川 Games	角色扮演	日版
28 日	初音岛Ⅲ Plus	D.C. Ⅲ ～ダ・カ－ポⅢ プラス～	角川 Games	文字冒险	日版
28 日	迷宫探索者 2 王立图书馆与魔物的封印	ダンジョントラベラ－ズ 2 王立图书馆とマモノの封印	Aquaplus	角色扮演	日版
28 日	光明之舟	シャイニング・ア－ク	SEGA	角色扮演	日版
2013 年 3 月					
14 日	刀剑神域 无限时刻	ソ－ドア－ト・オンライン —インフィニティ・モ－メント—	NBGI	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	噬神者 2	动作			

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 12 月					
13 日	实况力量职业棒球 2012 决定版	実况パワフルプロ野球 2012 决定版	Konami	体育	日版
20 日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/153 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版
2013 年 1 月					
24 日	魔眼凝望	デモンゲイズ	角川 Games	角色扮演	日版
24 日	限界凸骑 怪物卡片对决	限界凸骑 モンスタ－モンピ－ス	Compile Heart	桌面棋牌	日版
24 日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川 Games	文字冒险	日版
31 日	战极姬 3 横断天下的光与影	战极姬 3 ～天下を切り裂く光と影～	SystemSoft Alph	策略	日版
31 日	瓦尔哈拉骑士 3	ヴァルハラナイツ 3	MMV AQL	动作角色扮演	日版
2013 年 2 月					
5 日	狡狐大冒险 时光大盗	Sly Cooper: Thieves in Time	SCE	动作	美版
28 日	闪乱神乐 少女们的证明	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS —少女达の证明—	MMV AQL	动作	日版
28 日	忍者龙剑传 Σ2 Plus	NINJA GAIDEN Σ2 Plus	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 3 月					
7 日	灵魂献祭	ソウル・サクリファイス	SCE	动作	日版
14 日	命运石之门	STEINS；GATE	5pb.	文字冒险	日版
14 日	命运石之门 比翼恋理的爱人	STEINS；GATE 比翼恋理のだ－りん	5pb.	文字冒险	日版
20 日	死或生 5 Plus	DEAD OR ALIVE 5 PLUS	Koei Tecmo	格斗	日版
28 日	胧村正	胧村正	MMV AQL	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 2 月	三国志 12	策略	2013 年春	心灵传说 R	角色扮演
2013 年内	最终幻想Ⅹ	角色扮演	2013 年内	终极地带 高清合集	动作
2013 年内	龙之皇冠	动作角色扮演	2013 年内	噬神者	动作

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 12 月			
12 日	黑骑士之剑	Black Knight Sword	Digital Reality	动作	美版
13 日	三国志 12	三国志 12	Koei Tecmo	策略	日版
13 日	实况力量职业棒球 2012 决定版	实况パワフルプロ野球 2012 决定版	Konami	体育	日版
13 日	英雄传说 空之轨迹 FC：改 高清版	英雄传说 空の轨迹 FC：改 HD EDITION	日本 Falcom	角色扮演	日版
20 日	真・北斗无双	真・北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
20 日	纯白相册 2 幸福的彼岸	WHITE ALBUM2 幸せの向こう側	Aquaplus	文字冒险	日版
20 日	战极姬 3 横断天下的光与影	战极姬 3 ～天下を切り裂く光と影～	SystemSoft Alph	策略	日版
		2013 年 1 月			
15 日	狙击手 2 幽灵战士	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
15 日	鬼泣 DMC	DmC: Devil May Cry	Capcom	动作	日版
17 日	梦幻俱乐部 ZERO 特别纯洁版	ドリ－ムクラブ ZERO Special Edipyon！	D3 Publisher	文字冒险	日版
22 日	天堂杀手 地狱诅咒	Painkiller: Hell & Damnation	Nordic Games Publishing	主视角射击	美版
24 日	神明与命运革新的悖论	神様と运命革命のパラドクス	日本一	角色扮演	日版
31 日	加速世界 加速的顶点	クセル・ワ－ルド —加速の顶点—	NBGI	策略	日版
		2013 年 2 月			
5 日	狡狐大冒险 时光大盗	Sly Cooper: Thieves in Time	SCE	动作	美版
5 日	死亡空间 3	Dead Space 3	EA	动作射击	美版
12 日	泥浆摩托 FIM 世界巡回赛	MUD－FIM Motocross World Championship	Milestone S.r.l	竞速	美版
12 日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
19 日	潜龙谍影崛起 复仇	Metal Gear Rising: Revengeance	Konami	动作	美版
28 日	真・三国无双 7	真・三国无双 7	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	车轮之国的向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
28 日	MuvLuv Alternative：Total Eclipse	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	5pb.	文字冒险	日版
28 日	超时空要塞 30 连接银河的歌声	マクロス 30 ～银河を系ぐ歌声～	NBGI	动作射击	日版
		2013 年 3 月			
1 日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	THQ	主视角射击	美版
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	美版
7 日	初音未来 女歌手计划 F	初音ミク － Project DIVA － F	SEGA	音乐	日版
12 日	战神 超凡	God of War: Ascension	SCE	动作	美版
14 日	恶魔战士 复活	ヴァンパイア リザレクション	Capcom	格斗	日版
20 日	魔界战记 D2	ディスガイア D2	日本一	策略角色扮演	日版
23 日	死亡岛 洪流	Dead Island: Riptide	Deep Silver	动作冒险	美版
26 日	战地双雄 恶魔联盟	Army of Two: The Devil's Cartel	EA	动作射击	美版
26 日	生化奇兵 无限	BioShock Infinite	2K Games	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	动作	2013 年春	命运石之门 线性拘束的树状图	文字冒险
2013 年内	乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	动作	2013 年内	苍翼默示录 刻之幻影	格斗
2013 年内	失落的星球 3	动作射击			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 12 月			
12 日	黑骑士之剑	Black Knight Sword	Digital Reality	动作	美版
20 日	真・北斗无双	真・北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
		2013 年 1 月			
15 日	狙击手 2 幽灵战士	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
15 日	鬼泣 DMC	DmC: Devil May Cry	Capcom	动作	日版
31 日	纯爱舞蹈社 Bitter	ラブ☆トレ ～ Bitter ～	Boost On	文字冒险	日版
		2013 年 2 月			
5 日	黑帮之城	Omerta: City of Gangsters	Kalypso	模拟经营	美版
5 日	死亡空间 3	Dead Space 3	EA	动作射击	美版
12 日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
19 日	潜龙谍影崛起 复仇	Metal Gear Rising: Revengeance	Konami	动作	美版
12 日	泥浆摩托 FIM 世界巡回赛	MUD－FIM Motocross World Championship	Milestone S.r.l		美版
22 日	天堂杀手 地狱诅咒	Painkiller: Hell & Damnation	Nordic Games Publishing	主视角射击	美版
28 日	MuvLuv Alternative：Total Eclipse	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	5pb.	文字冒险	日版
		2013 年 3 月			
1 日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	THQ	主视角射击	美版
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	美版
14 日	恶魔战士 复活	ヴァンパイア リザレクション	Capcom	格斗	日版
19 日	战地双雄 恶魔联盟	Army of Two: The Devil's Cartel	EA	动作射击	美版
19 日	战争机器 审判日	Gears of War: Judgment	Microsoft	动作射击	美版
26 日	生化奇兵 无限	BioShock Infinite	2K Games	主视角射击	美版
		2013 年 3 月			
23 日	死亡岛 洪流	Dead Island: Riptide	Deep Silver	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	怒首领蜂 最大往生	射击	2013 年春	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	动作
2013 年春	命运石之门 线性拘束的树状图	文字冒险			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 12 月			
20 日	闪电十一人 GO 强袭者 2013	イナズマイレブン GO ストライカ－ズ 2013	Level-5	角色扮演	日版

12.13 闪电十一人 GO 2 时空之石 热风・雷鸣

3DS 角色扮演
■ Level-5
■无对应周边
推荐度 A



一年一作的《闪电十一人》再次和各位见面了，在外星人、世界大赛、足球机构等要素全部讲完后，Level-5 终于搬出了"穿越"题材！本作故事围绕从未来而来的刺客想要消除足球，天马等人也受到影响，从而穿越时空展开夺回足球的战斗。在本作中玩家依然能从各地吸收球员进行培养，而从前作开始引入的"化身"系统也进一步强化，两个版本中依然有各自的独占内容。本作的同名动画早已播放，依照惯例，目前动画进度到了流程中盘，感兴趣的读者不妨先看看动画了解游戏前半剧情。

12.20 海贼王 冒险的黎明

PSP 角色扮演
■ Square Enix
■无对应周边
推荐度 B



本作改编自漫画杂志《少年 Jump》上的热门漫画《海贼王》，不过和其他同类题材的改编作品不一样，本作采用了角色扮演这一游戏类型，并不强调游戏的动作性，而是试图用具有高还原度的剧情表现来征服作为原作粉丝的各位玩家们。据目前流出的情报看来，本作的剧情将会从路飞冒险起航时讲起，一直进行到顶上大作战阶段，期间的故事跨度非常长，登场角色众多，也有无数催泪情节和热血的桥段，足以唤起各位玩家心中最感动的回忆。此外，游戏的战斗系统也别具心思，绝不对沉闷。

12.20 真・北斗无双

多机种 动作
■ Koei Tecmo
■对应机种为 PS3、X360
推荐度 A



本作是《北斗神拳》30 周年的献礼之作，游戏名义上是《北斗无双》的加强版，但实际上增加的内容之多，已经足以被称为是一款全新的游戏。游戏改以漫画风格来表现游戏画面，可操作角色数量大幅增加，比前作翻了一倍有余。故事方面不仅保留了前作的拉欧篇，还追加了漫画中后续的天帝篇和修罗之国篇，耐玩度有充分保证。动作要素方面取消了跳跃，引入冲刺、闪避等全新的动作系统，此外还支持网络联机和对战。备受诟病的无双斗舞 QTE 指令被大幅简化，演出效果大幅增强，值得一看！

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约

11月30日晚，我们的御用画师木仙通过“友基科技”的网络课堂，与100位爱好绘画的朋友（其中包括近20位UCG幸运读者）在线分享了自己在Q版插画方面的心得。课堂气氛非常热烈，而且根据主办方的反馈，此次活动取得了超出预期的效果。鉴于此，今后将有更多大家熟悉的画手通过该平台与咱们的热心读者进行互动，希望各位持续关注本栏目的后续消息！此外，2013年1月的征稿也已展开，除了下面这6幅作品外，下期（1月B）的6幅作品空缺中，欢迎大家投稿！具体奖项设置请参阅“读编往来”栏目中的“一刀有话说 特别版 Vol.67”。



昆明·琛·美弟奇

《忍者龙剑传3》尽管在整体素质上不尽如人意，但拥有了为暴走系统设计的“血之右臂”后，隼龙在造型上还是酷劲十足的，对绘制游戏中的型男帅哥有着丰富经验的琛·美弟奇MM自然不会放过他（汗）。左图的整体效果保持了她作品的一贯水准，而且九字真言的图形设计让作品更有味道。





广州·月の命

第13号机是在《EVA Q》中登场的新机体，外形酷似初号机，但拥有四只手臂。在本图中，13号机手持朗基努斯枪和卡西乌斯枪站在硝烟战场上，可谓是霸气十足，半神半魔的身姿令人着迷。

沈阳·olivierse

作为《女神异闻录4》的男主角，外号番长的鸣上悠平日里给人的印象是无所不能的老好人，而这幅召唤专属Persona——伊邪那岐的作品则为我们展现出战斗中番长那英气逼人的面貌。

广州·朱宏博

尽管《Q》中独眼造型的明日香让人觉得怪怪的，但右侧的这个萌化版看起来还是有种我见犹怜的感觉，而且福利什么的，大伙儿表示喜闻乐见。



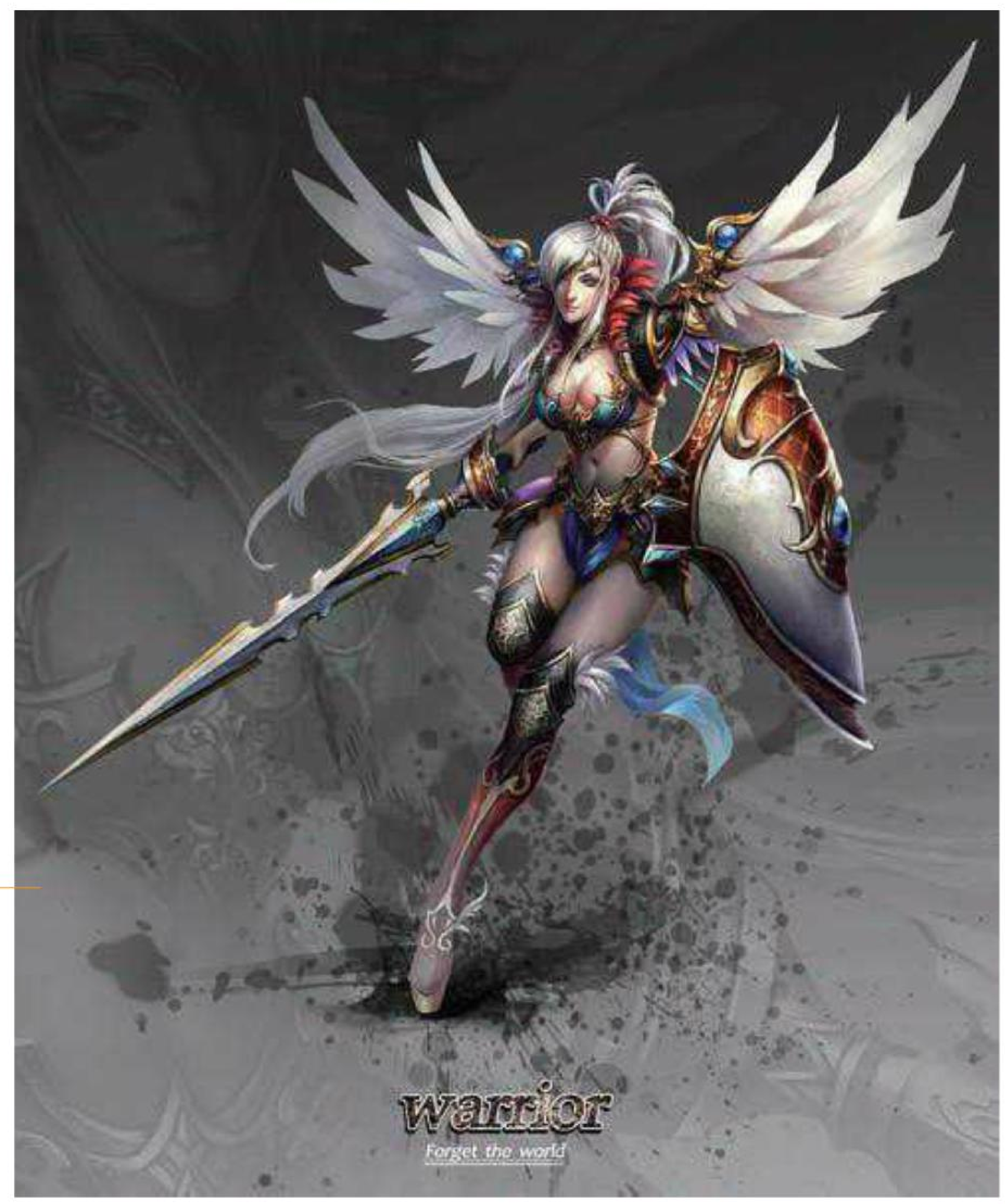


珠海·陈志远

我们的老朋友陈志远同学作品取材范围甚广，这次出现在他笔下的是《古墓丽影》的劳拉姐姐。面对凶猛的棕熊，女英雄眉宇间透出的那份凝重与自信，实在是太帅啦！

成都·米思

上期那幅冷艳火辣的《征兵广告》各位觉得如何？作者本期与大家分享的是高水准的原创奇幻人设作品，果然是专业人士……



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



神秘孤岛
夺命之旅！
孤岛惊魂 3
原名：Far Cry 3 ｜ 机种：PS3/X360 ｜ 类型：主视角射击
发行：Ubisoft ｜ 发售日：2102年12月4日（已发售）
面对嗜血海盗看主角如何荒野求生。
更丰富的游戏要素，更棒的游戏体验。现已发售！

中国玩家年度盛事火热进行中！

TV GAME大赏

2012年度最佳游戏中国玩家评选活动

– 大赏投票方式 –

1.回函投票

2012 年度“TV GAME 大赏（玩家评选部分）”选票已经在总第 312 期《游戏机实用技术》和总第 195 期《掌机王 SP》中附送，选票上已清晰罗列各个选项的候选游戏提名名单，请您在选票背面的表格中选出您最喜爱的游戏，在游戏名前的方框内打勾即可。每个类别最多选择三项，请勿多选。选票填写完毕后，请装在信封内寄送到以下地址，截止时间为 2012 年 12 月 30 日（以寄送时间为准），并在信封正面注明“2012 TV GAME 大赏”字样。寄送地址如下：

收件人：游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮编：730000

2.网络投票

通过 UCG 官方网站 ucg.cn 开放的网络投票系统进行投票，并且可以实时查看当前投票结果。通过网络投票参与评选将和回函投票一样拥有抽奖资格。

– 大赏评选流程 –

■总第 312 期《游戏机实用技术》2012 年 12 月 B）和总第 195 期《掌机王 SP》

2012 年度“TV GAME 大赏（玩家评选部分）”回函表发放。

■总第 315 期《游戏机实用技术》（2013 年 2 月 A）

2012 年度“TV GAME 大赏 媒体评选部分”评选结果公布。

■总第 316・317 期春节合刊《游戏机实用技术》（2013 年 2 月 B・3 月 A）和同期的《掌机王 SP》

2012 年度“TV GAME 大赏 玩家评选部分”评选结果和中奖名单公布。

届时，您还可以通过 UCG 官方网站 ucg.cn 的相关页面来查询评选结果和中奖名单。

投选票，赢大奖！

一等奖
- 3名 -
主机豪华套装
PS3+PS MOVE
X360+Kinect
Wii U+首发大作一款
任选一套



二等奖
- 6名 -
主流机种
PSV / 3DS
Wii U / X360 / PS3
Wii / PSP / NDS
任选一台

三等奖
- 200名 -
精美游戏周边
北通赞助



奖品范例：北通PSV合金装甲保护壳



X360专辑 Vol.20

大16开224页+DVD光盘 | 冬季凯旋号

X360 再次赢得冬季商战，可喜可贺！全新一辑的《X360 专辑》将在本次商战中立下汗马功劳的 8 款大作一网打尽，地图式详尽攻略包你满意，《刺客信条 Ⅲ》更有中英文双语攻略，不容错过！“下载游戏乐园”、“DLC 补完计划”继续介绍给力作品，卷首特集、特别策划持续给力，“成就集中赢”助你成就点数再创新高。“劲作前瞻”一网打尽明年诸多强作。身为 X360 玩家的你，有了本书就可以安心过年啦！

– 典藏级攻略阵容 –

光环4 | COD 黑暗行动 II | 死或生5
刺客信条III | 边境之地2 | 冤罪杀机 | FIFA 13
杀手47 赦免 | 极限竞速 地平线

– 卷首特集 –

展望2013：世代交替，巨作阅兵

– 特别策划 –

彼得・莫利纽的失落世界
神鬼寓言与Milo之死

– 光盘收录 –

精彩壁纸、X360游戏视频攻略、实用软件、最新游戏升级文件

12月22日 全国上市

SP×SP？双重Special的《掌机王SP》就此诞生！

二十天磨一剑

全新改版《掌机王SP》

从Vol.196开始

出版周期延长化

新版《掌机王SP》将由原来15天出版一辑
延长至每20天出版一辑（两个月4本减少为两个月3本）

规格配置特刊化

新版《掌机王SP》总页数将增加至以往特刊才有的288页
除“口袋光环DVD”继续为大家带来精彩视频外
每辑还将附送更加精美实用的赠品

栏目内容精选化

新版《掌机王SP》由全体编辑利用二十天的制作周期
为大家呈现多彩内容
无论是选材、精细度、实用性、可看性都将全面提升

改版后第一辑精彩内容预告

– 大作攻略潮 –

雷顿教授对逆转裁判（附带系列回顾与制作人访谈，让您更全面地了解本作）
口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫
终极军团 | 纸片马里奥 超级贴纸 | 特特莉的工作室



– 特稿 –
任天堂的企业哲学

3DS经典益智游戏
拉与落视频攻略

– 专题 –
历年掌机年末商战回顾

此外还有小编游戏日记、全新专栏、行货3DSXL评测、RPG育成系统的构筑剖析等精彩内容

12月20日 敬请期待！